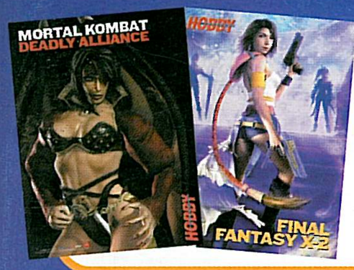


TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR





¡¡PÓSTER GRATIS!! MORTAL KOMBAT Y FINAL FANTASY X-2

ESPECIAL TRUCOS
Más de 800 CLAVES para los mejores juegos de PS2, GC, Xbox, GBA y GBC

¡ALUCINANTE!

ASÍ ES ZELDA EN GAMECUBE

Sé el primero en ver nuestra valoración

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

TOMB RAIDER

¡Conoce al detalle el nuevo juego de Lara Croft!

¿PODRÁS SOPORTARLO?

EL MIEDO LLEGA A LAS CONSOLAS

Te enseñamos Dino Crisis 3, Silent Hill 3 y Resident Evil 4







Portugal 2,95 €

ADEMÁS...

- Noticias: SPLINTER CELL llegará a PS2 y GameCube
- Desde Japón: FINAL FANTASY debuta en GameCube
- Estreno: Primeras imágenes de la nueva GB ADVANCE

50 JUEGOS NUEVOS

PS2
MORTAL KOMBAT D.A.
TENCHU 3
SLY RACOON
THE MARK OF KRI
DEAD TO RIGHTS
WOLFENSTEIN
VEXX
LAMBORGHINI
DAKAR 2
ATV QUAD 2

XBOX
SERIOUS SAM
RACING EVOLUZIONE
TOE JAM & EARL

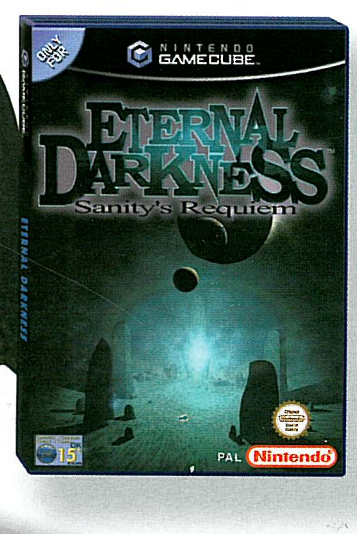
GAMECUBE
VIEWTIFUL JOE
METROID PRIME
RESIDENT EVIL 0

GB ADVANCE
MICROMACHINES
¡...Y MUCHOS MÁS!



Dale caña a tu Nintendo GameCube.







Super Mario Sunshine™



Mario Party™ 4



StarFox™ Adventures
Dinosaur Planet™

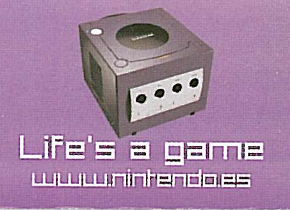












Life's a game
www.nintendo.es

¿Juegos iguales en todas las consolas?



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

Hay buenas noticias. Parece que los últimos meses han sido buenos para todas las consolas. Hombre, lo de PS2 ya se sabía, pero sí es un dato muy positivo que tanto GameCube como Xbox hayan arrancado definitivamente y empiecen a tener un parque de consolas instalado -tanto en España como en el resto del mundo- bastante importante.

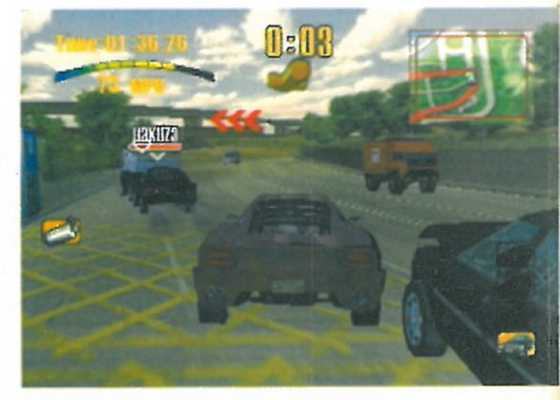
Además de todas las consecuencias positivas que esto supone para el mundo de los videojuegos (crecimiento de la industria, mayor producción de videojuegos, etc.) hay otra que cada vez se está produciendo con mayor asiduidad: el lanzamiento de un mismo título para todos los formatos. Parece lógico. Las compañías quieren sacar la máxima rentabilidad a sus productos, y en vista de que las tres consolas marchan viento en popa, en cuantos más formatos salga un juego, más posibilidades tendrá de ser vendido. De perogrullo, vamos.

A mi en principio me parece bien. Que haya un puñado de juegos de los que puedan disfrutar todos los usuarios independientemente de la consola que tengan creo que es positivo. Ahora bien, yo haría una importante distinción entre los títulos que salen simultáneamente para todos los formatos, y aquellos que primero salen para una consola y luego son convertidos a las otras dos. ¿Por qué está distinción? Pues porque puedo entender que un juego que es lanzado al mismo tiempo para todas las consolas, como por ejemplo «*Mortal Kombat Deadly Alliance*», apenas ofrezca diferencias entre las diferentes versiones. No es que me parezca mal que las tuvieran, pero comprendo que por razones presupuestarias o de tiempo esas diferencias no vayan más allá de algunos detalles técnicos. Ahora bien, si un juego es convertido para otro u otros formatos meses después de haber salido para otra consola, sí creo que debería aportar novedades, porque sí no el usuario pensará que le llega un producto anticuado, desfasado. Por ejemplo, «*Splinter Cell*» sí que va aportar novedades en PS2 y GameCube. Pero hay otros casos en que los juegos son idénticos o, lo que es aún más grave, incluso peores, como ha sucedido con las versiones de «*Wreckless*» en PS2 y GC. Las compañías debería evitarlo, pues sin duda va en perjuicio del prestigio de las consolas que reciben el juego en último lugar. Y eso, a la larga, nos perjudica a todos.



MORTAL KOMBAT - PS2 - GAMECUBE - XBOX


SPLINTER CELL - XBOX - PS2 - GAMECUBE



WRECKLESS - XBOX - PS2 - GAMECUBE

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@hobbypress.es

¿De qué me suena esto? Preparando este número me ha invadido una sensación de haberlo hecho ya antes: «Zelda», «Metroid», «Final Fantasy», «Tomb Raider», «Mortal Kombat», «Resident Evil»... ¿Os dais cuenta de que muchos de los títulos más potentes son nuevos capítulos de sagas ya consagradas? No dudo de su calidad, pero ¿y la originalidad de los creadores?



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

Mi chica. Traigo recuerdos de una vieja amiga, nada menos que Lara Croft. El otro día me la encontré dando un paseo por Derby (Inglaterra) y ella, muy amable, me invitó a pasar a las oficinas de Core, es decir, a su casa. No imagináis lo que ha cambiado la chica, y eso que insiste en que sigue siendo la misma. En fin, yo la noté tan mejorada, que no me resistí a "juguetear" con ella.



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

La portátil de los huevos de oro. ¿Recordáis la famosa fábula? Es que ha llegado un momento en que el increíble éxito de la portátil de Nintendo (que ya va por su enésima transformación), me recuerda un poco a ella. Parece que, haga lo que haga, va a seguir vendiéndose como churros, y eso que todavía no han llegado los nuevos «Pokémon». Pero... ¿cuándo se acabará el chollo?

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



PÁGINA 40

PREESTRENO

Jugamos en primicia con la nueva Lara

La heroína más famosa -y guapa, ya que estamos- del mundo de los videojuegos se ha decidido a pasarse a PlayStation 2, y nosotros hemos probado su juego antes que nadie. ¿Queréis saber qué nos prepara esta "chica dura"?



PÁGINA 30

REPORTAJE

¡Así es el nuevo Zelda!

Nos hemos traído de Japón el esperadísimo «The Legeng of Zelda: The Wind Waker», para que descubráis todas las maravillas que encierra la nueva aventura de Link.



PÁGINA 88

SUMARIO

8 El Sensor
Si os apetece conocer de primera mano cómo anda la cosa en el sector de los videojuegos, y también pasar un rato divertido lleno de buen humor, no dejéis de leer estas páginas de la revista.

14 Noticias
Ningún consolero de pro podrá decir que está al día de todo lo que "se cuece" en el mundo de los videojuegos, si todavía no se ha leído esta sección. ¡Nuestros reporteros cazan todas las noticias!

24 Big in Japan
Nuestro corresponsal en las lejanas tierras japonesas, Christophe Kagotani, se pasa el día vagando de compañía en compañía para traeros las últimas novedades desde el mercado del sol naciente. No os perdáis las que trae este mes:

39 Preestreno
Si os dicen que va a salir un juegazo en vuestra consola y no lo veis aquí, seguro que es mentira.

76 Arcade Show
Los policías de «Virtua Cop» están de vuelta en los salones recreativos japoneses con la tercera entrega de su juego de disparos. Pasaros por esta sección si queréis conocer esta nueva recreativa.

97 Novedades
El año ha comenzado fuerte en todas las consolas, así que nuestros redactores se han puesto las pilas para traeros los análisis más profundos y fiables de todos los lanzamientos de este mes:

CONCURSO SPLINTER CELL

Sorteamos:
7 Cámaras espía y 10 juegos para PS2
en pág. 78

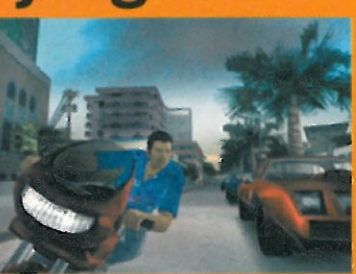


ESPECIAL

Más de 800 trucos para vuestros juegos

PÁGINA 128

Una extensa recopilación de trucos para todas las consolas. ¡Justo lo que buscabais!





PÁGINA 98

NOVEDAD

Sobrevivid a Mortal Kombat Deadly Alliance



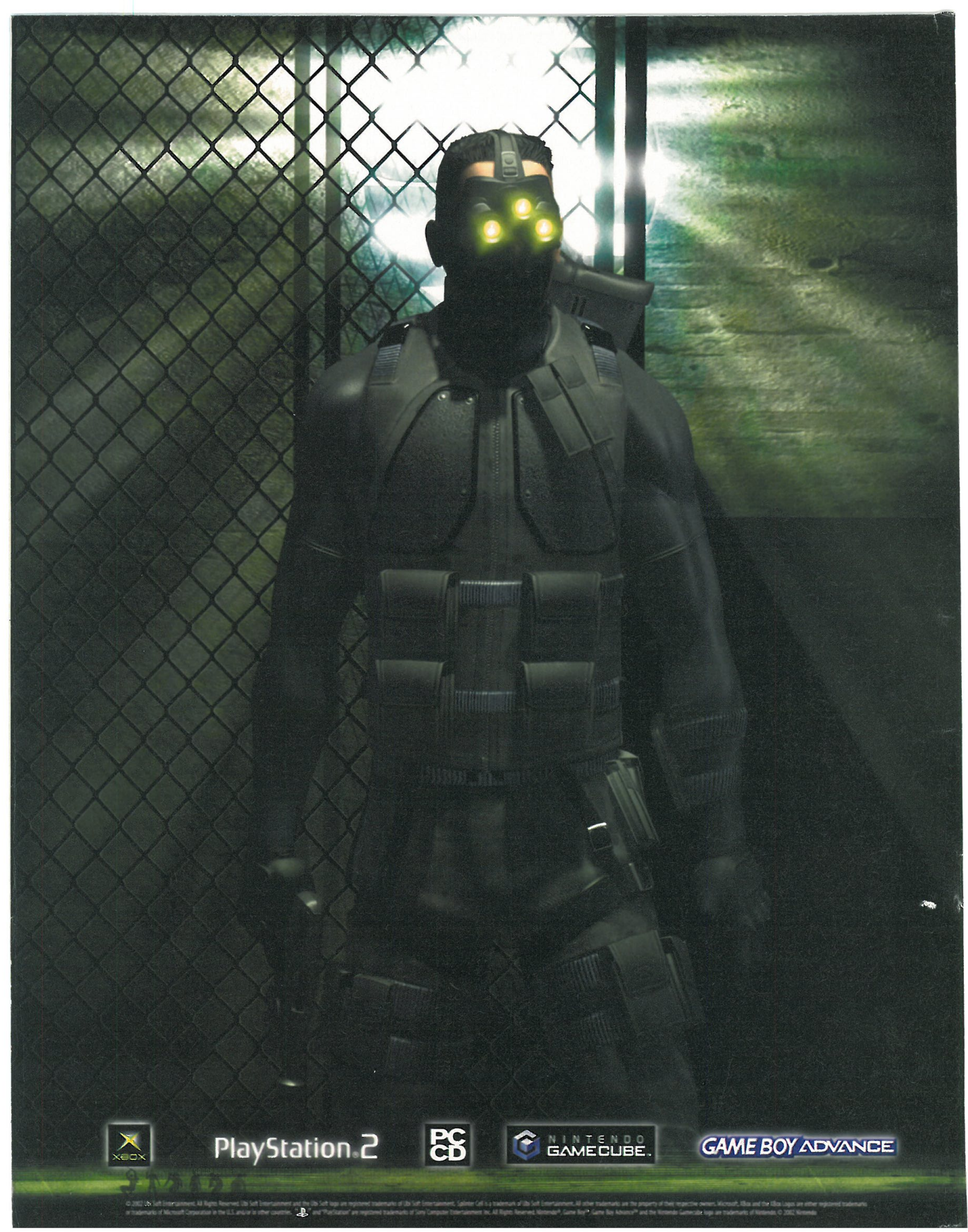
Las consolas de 128 bits tienen una cita con la lucha más salvaje. ¿Os apetece un "Kombate"?

REPORTAJE

Aventuras para gritar de miedo

Sólo los valientes pueden leer este reportaje sobre «Dino Crisis 3», «Silent Hill 3» y «Resident Evil 4». Qué, ¿os atrevéis?

TODOS LOS JUEGOS


XBOX
PlayStation 2
PC CD
NINTENDO GAMECUBE.
GAME BOY ADVANCE

LOS HÉROES AYUDAN A QUITAR EL CHAPAPOTE

Los videojuegos más solidarios

Cuando ocurren desastres como el que ha contaminado las costas del norte de España, todos deberíamos hacer algo para ayudar. Nosotros hemos pensado que los personajes de los videojuegos también podrían echar una mano en la limpieza.

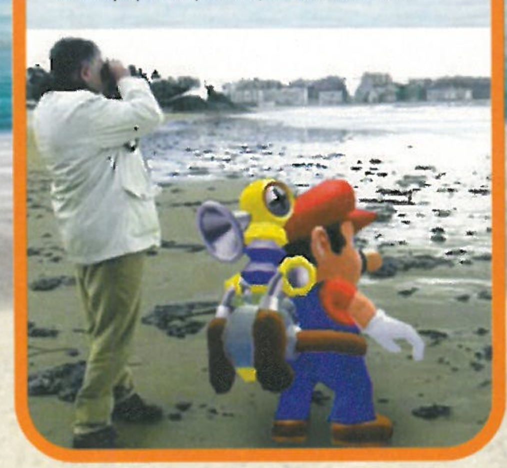
TAPONAR EL "PRESTIGE"

LARA CROFT ya ha demostrado su habilidad bajo el agua en todos sus juegos, así que estaría muy bien que se sumergiera en el Atlántico para reparar las grietas abiertas en el casco del petrolero. Vale, el Prestige está a mucha profundidad, pero estamos seguros de que Lara tiene "pulmones" de sobra para poder taponar lo que haga falta. ¿Encontrará, de paso, un tesoro hundido?



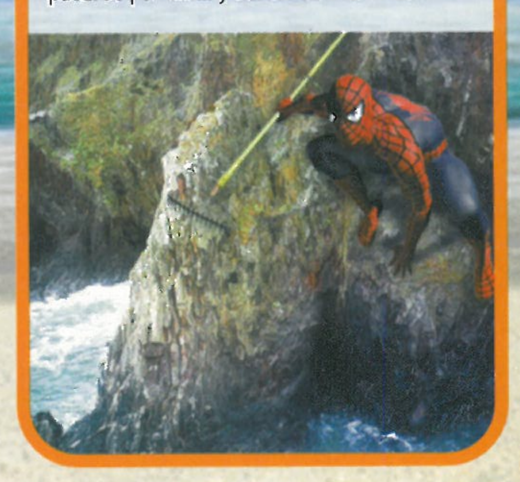
BARRER LAS PLAYAS

SUPER MARIO es el único personaje que puede presumir de haber estado limpiando manchas durante todo el año... en un juego, claro. Ahora sólo tendría que poner otra vez en marcha todos su recursos (bomba de agua incluida) para dejar las playas más limpias que los chorros del oro. Además, la gente no se cansa de reclamar eso de: "el chapapote, que lo quite el del bigote".



LIMPIAR LAS ROCAS

SPIDER-MAN podría utilizar su habilidad para escalar paredes para recorrer los acantilados quitando chapapote con la ayuda de su tela de araña. ¡Él es el único al que no se lo llevaría la marea! Y ya que está, de paso podría aprovechar su sentido arácnido para predecir cuándo va a venir otro de esos petroleros por nuestras costas, pasarse por allí... y darles su merecido.



VIGILAR LOS PETROLEROS

SAM FISHER Y SOLID SNAKE son unos auténticos veteranos en esto de colarse en una plataforma petrolífera sin ser descubiertos. Con su ayuda, a partir de ahora las compañías tendrían que andarse con mucho ojo a la hora de cumplir las medidas de seguridad, porque cualquiera de estos dos espias consoleros podría descubrir el pastel. Con dos héroes así, dormiríamos bien tranquilos sabiendo que la catástrofe de las costas españolas no se volvería a repetir en mucho, mucho tiempo.



KASUMI

Con la costa ya limpia de chapapote, seguro que no le importaría venirse a echar un partido de voley a las playas de Galicia.





PLAYAS LIMPIAS

Después las labores de limpieza de nuestros queridos personajes, las playas quedarían tan limpias como las que salen en **«Dead or Alive Extreme»**. Ya sabéis: agua cristalina, arenas blancas y, por supuesto, bellezas en bikini.

SUBEN

▲ **GBA SP,** la nueva versión de la portátil de Nintendo, que es la caña.

▲ **UBI SOFT,** por dejar que también los usuarios de PlayStation 2 y GameCube jueguen al genial «Splinter Cell».



▲ **«METROID PRIME»,** que ya está a punto de llegar a GC, y promete ser uno de los mejores del año 2003.

▲ **«SLY RACCOON»,** que gracias a su enorme calidad y su sistema de juego ha sido capaz de llevar con acierto la emoción de la infiltración al género plataformero.

BAJAN



▼ **LOS RETRASOS** de juegos como «Metal Gear Substance», «Los Sims» y «DOA Extreme», que nos han dejado con la miel en los labios.

▼ **EL JUEGO ONLINE EN EUROPA,** ya que en EE.UU. y Japón ya está todo casi en marcha, y aquí aún nos va a tocar esperar unos mesecitos.

▼ **«BLOOD OMEN 2»** para GC, que llega con varios meses de retraso respecto a la versión de PS2... y no ha mejorado.

▼ **GBA,** que tras sólo dos años en el mercado recibe una nueva versión que ayudará a corregir sus problemas con la luz.

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



MOLA



Que el protagonista de «Hitman 2» se parezca en todo a Coto Matamoros.

Efectivamente: es calvo y, como quien no quiere la cosa, ataca a todo lo que se mueve.

La publicidad de «Haven», siendo así, no nos importa que haya tantas páginas de publicidad en la revista.

Si eso, un mes de estos hacemos un suplemento especial sólo con páginas de publi de este talante...

Xbox, que es como una bombona de butano: pesa mucho, no te la puedes llevar a ningún sitio, y si la tiras por la ventana, explota.

Y si a esto le añadimos que GameCube parece una lavadora, y PS2 un vídeo...

¡Sólo nos falta una cama para tener la casa amueblada!

La increíble duración de «Super Mario Sunshine».

Sí, aunque ojalá se tardara lo mismo en limpiar la isla Dolphino que en retirar el chapapote de nuestras playas.

Aunque mucha gente se haya olvidado de él, Megaman.

¿Mega... quién?



Que con la portada de plástico del mes pasado puedo llevar la revista al baño sin que se me moje.

Pero mira que sois brutos con la pobre revista. ¿No sabes que para la ducha lo mejor es una esponja?

El calendario del mes pasado, aunque sea pequeño.

Chaval, el mes pasado no era pequeño, tenía 31 días. ¿Para qué te lo hemos regalado?

NO MOLA



Que no hayáis regalado en la revista ya un póster de Yuna con el vestidito de «Final Fantasy X-2». Hmmm.

Pensamos poner vestida de mariachi... ¡además del que regalamos en este número!

Las grapas de la revista. Un poco antiguas, ¿no?

¡Qué va! Os aseguramos que las ponemos nuevecitas en cada número, de verdad.

Que cada sección de la revista no tenga 546 páginas cada una todos los meses.

¡Calla insensato! No vaya a ser que le des ideas al director...

Estar jugando la final con España al «Pro», y perder en el último minuto. ¿Hasta dónde llega el gafe español?

No tiene límites. ¡Ya ves que el «Pro» es realista hasta en eso!

Que Javier Abad le haya quitado a Manuel del Campo la moda de hacerse fotos con Lara Croft. Eso ya era todo un clásico de HC, sniff...

¡Es que nuestro redactor jefe no tiene "ni un pelo" de tonto!

Que a Yen le vemos la cara en la revista menos que a los billetes de 500 euros.

Será porque la cara de Yen no vale ni un duro... o euro.

Que la mayoría de los juegos actuales no son ni la mitad de largos que los de la época de 16 bits.

Pues los de fútbol no han cambiado nada de nada: duran 90 minutos (más lo que añada el colegiado, por supuesto).



Que nunca incluyáis pósters de Harry Potter. Por favor, poned uno en los siguientes números.

Es que no tenemos, pero aquí te damos una foto de Garry Sprocket, un chaval que se parece mucho.

Que en Los Mejores de 2002 ni os molestaseis en mencionar a Dreamcast.

A lo mejor querías votar el «Sonic» que salió en 1999...

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Vicente José Bravo, Iván Vázquez Calvelo, Dylan, Iván Espadero Gómez, Dark Barke, Kike, J. David Márquez, Sisco Ariño y dos mensajes.



LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Es «Splinter Cell» mejor que «Metal Gear 2»?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

Reconozco que «Splinter Cell» es un gran juego, pero «Metal Gear Solid 2» es prácticamente insuperable, no le hace ni sombra, vamos, que es un mero reflejo. Creo que deberían sacarlo para PlayStation 2, y así podríamos ver la respuesta de los jugadores para poder compararlos mejor, ja ja.
(Alejandro Olaya)

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y A VOSOTROS, ¿OS PARECE QUE



UN LINK "REALISTA" SE PEGARÁ CON LOS LUCHADORES DE «SOUL CALIBUR 2»

Esta sí que es buena, ¿eh? Después de todas las críticas que se ha llevado Miyamoto por el diseño "cel-shading" de Link en su próximo «Zelda» para GameCube, acaba de confirmarse que la versión para dicha consola de «Soul Calibur 2» tendrá a este Link "de verdad" como luchador estrella. ¡Vaya pinta más alucinante!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadn@, 12 de enero

"En el próximo E3 podrían llegar nuevas versiones de las consolas actuales. La nueva 'PS2.5' podría incluir un disco duro y banda ancha de serie, y la 'Xbox 1.5' podría ser más ligera, pequeña y barata."

HC: No sabemos si será cierto, pero no sería mala idea, como el impulso que Sony dio a PS al lanzar su PSone.

ABC, Suplemento Teknológica, 7 de enero

"Desde abril, la Federación Europea de Software Interactivo prohibirá vender los juegos que sobrepasen los niveles de violencia permitidos."

HC: Mientras los padres sigan sin controlar a sus hijos...

LA POLÉMICA DEL MES

¿Deberían salir los mismos juegos en todas las consolas?

Se acaba de anunciar que «Splinter Cell» llegará para todas las consolas, y eso ha provocado un nuevo debate sobre la exclusividad de los juegos:

Sí



David Martínez
Redactor de Hobby Consolas

Los juegos son para todos

Parece mentira que tú también seas un fanático de los juegos, Roberto. ¿Acaso no sabes que no todo el mundo puede comprarse las tres consolas que hay ahora en el mercado? Sólo si todos los juegos fueran multiplataforma, los usuarios podrían elegir su próxima compra con total libertad. Y eso no es todo, también sería el final de las típicas preguntas "¿qué consola me compro si me gustan...?". Además, producir un título para todas las consolas le sale más barato a las compañías, por lo que, seguramente, se lanzarían más juegos y más baratos. Si alguien opina lo contrario, seguro que es porque quiere darle envidia a su vecino porque no tiene tal o cual consola, pero no por amor a los juegos.

Llegados a este punto, en el que todas las consolas tienen un nivel técnico parecido, lo mejor es poder elegir cualquier juego, sea cual sea la máquina que tengamos en casa.

No



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

Sólo beneficia a las compañías

Pero qué dices... Sacar todos los juegos para todas las consolas sería algo ridículo. ¿Para qué queremos varias consolas entonces? Que nos den una sola máquina, o que hagan que todos los juegos sean compatibles para todas las que hay (como pasa con las películas en VHS y DVD, o la música, que todos los discos funcionan en todos los reproductores). Pero darle un juego a una consola, y esperar unos cuantos meses para dárselo a otra (en la mayoría de los casos sin ninguna mejora) me parece un chiste de mal gusto, qué quieres que te diga. Por no hablar de cuando los sacan todos a la vez: ¿para qué quiero una consola más potente, si le sacan el mismo partido que a las demás? Lo dicho, de mal gusto.

Los juegos exclusivos son los que le dan personalidad a una consola, y si empezamos a lanzar juegos para todas como churros, la calidad se verá siempre... como eso, churros.

■ «Splinter Cell» está muy bien, y tiene muy buenos gráficos, pero es una copia descarada del genial «Metal Gear Solid 2» de Konami. Además, «Splinter Cell» no tiene puntazos en el desarrollo como los de Hideo Kojima, ni tampoco unas taquillas tan bonitas en las que aparecen chicas japonesas con poca ropa.
(Antonio Galán)

■ Opino que «Splinter Cell» es sumamente superior a «Metal Gear Solid 2» en muchos aspectos, y aunque sí que es verdad que la historia es menos envolvente, aún así considero que es el mejor juego de infiltración. Muchos dirán que no, pero seguro que eso es porque el juego no está en su consola.
(Mateo Brasó)

■ Son obras maestras los dos, pero «Metal Gear Solid 2» es ligeramente mejor, aunque no en el acabado técnico, ya que «Splinter Cell» acaba de salir. Pero la idea original ha sido la del «Metal», y la historia de «Splinter» es la típica de cualquier peli americana. Una copia nunca puede ser mejor que el original.
(Mikel Zubizarreta)

■ Ni hablar. Vale que «Splinter Cell» tiene buenos gráficos, efectos de luz y todo eso, pero ¿cómo se llama el protagonista? ¿Y los otros personajes? Sin embargo, ¿sabéis quién es Snake, Otacon, Psycho Mantis, el Ninja, Vamp? «Splinter Cell» es muy bueno, pero sus personajes no tienen el carisma que los de «MGS2».
(Roberto Cruz)

¿LOS «FINAL FANTASY» DEBERÍAN SER ONLINE A PARTIR DE AHORA?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA Vice City	(PS2)	1	2
2	The Getaway	(PS2)	-	1
3	Las Dos Torres	(PS2)	-	1
4	FIFA 2003	(PS2)	2	2
5	Kingdom Hearts	(PS2)	6	2
6	Pro Evolution Soccer 2	(PS2)	4	3
7	Harry Potter y la C. Secr.	(PSone)	-	1
8	Dragon Ball Z Budokai	(PS2)	-	1
9	Devil May Cry (Platinum)	(PS2)	7	2
10	FIFA 2003	(PSone)	9	1



GTA Vice City
Tommy Vercetti sigue dando caña a todas las PlayStation 2 de España, y no parece dispuesto a dejar que ningún otro título se le acerque. Y es que el videojuego de más éxito del año pasado está arrasando en todas las tiendas.



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
Si en los cines ha sido un éxito, el aprendiz de mago más famoso también ha triunfado en las consolas. ¿Será cosa de su varita?



STARFOX ADVENTURES
Fox McCloud lleva ya dos meses instalado en lo más alto de la lista de ventas de GameCube. ¡El zorro espacial está siendo capaz de aguantar el tirón del mismísimo Mario!

Por consolas

PS2
1 GTA Vice City
2 The Getaway
3 El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
4 FIFA 2003
5 Kingdom Hearts

PSONE
1 Harry Potter y la Cámara Secreta
2 FIFA 2003
3 Digimon World 2003
4 Pro Evolution Soccer 2
5 Shrek: Treasure Hunt

XBOX
1 Splinter Cell
2 FIFA 2003
3 Halo
4 Blinx
5 Medal of Honor: Frontline

GB COLOR
1 Harry Potter y la Cámara Secreta
2 Super Mario Bros. Deluxe Color
3 Warioland 3 Color
4 Dragon Ball Z: G. de L.
5 Pokémon Cristal Color

GB ADVANCE
1 Harry Potter y la Cámara Secreta
2 Super Mario Advance 3
3 El Señor de los Anillos: Las Dos Torres
4 Metroid Fusion
5 Golden Sun

GAMECUBE
1 StarFox Adventures
2 Mario Party 4
3 FIFA 2003
4 Super Mario Sunshine
5 Medal of Honor: Frontline

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 24 al 31 Diciembre — Datos cedidos por Magic Box

1. Pocket Monster Sapphire (GBA)
2. Pocket Monster Ruby (GBA)
3. World Soccer Winning Eleven 6 (PS2)
4. Onimusha 2 (PS2)
5. Kingdom Hearts (PS2)
6. Shin Sangoku Musou 2 Mushouden (PS2)
7. Tales of Destiny 2 (PS2)
8. Super Mario Sunshine (GC)
9. Super Robot Taisen Impact (PS2)
10. From TV Animat.: One P. G. Battle 2 (PSone)



POCKET MONSTER SAPPHIRE
La llegada de los Pokémon a GBA no ha podido comenzar con mejor pie, y sus dos versiones son las más vendidas de todo Japón.

En EE.UU.

Del 21 al 28 Diciembre — Datos cedidos por Games Chart

1. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
2. Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist (GBA)
3. Kingdom Hearts (PS2)
4. Mr. & Ms. Blast (GBA)
5. Harry Potter - Chamber of Secrets (PS2)
6. Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
7. Lord of the Rings - The Two Towers (PS2)
8. Super Mario Sunshine (GC)
9. Men in Black 2 (GBA)
10. Mario Party 4 (GC)



KINGDOM HEARTS
Por detrás de los dos colosos («GTA Vice City» y «Yu-Gi-Oh!»), la genial aventura creada entre Square y Disney está resistiendo el paso del tiempo con entereza.

En Gran Bretaña

Del 21 al 28 Diciembre — Datos cedidos por Games Chart

1. Grand Theft Auto: Vice City (PS2)
2. FIFA 2003 (TODAS)
3. Harry Potter - Chamber of Secrets (PS2)
4. James Bond 007: Nightfire (GC)
5. The Getaway (PS2)
6. Lord of the Rings - The Two Towers (PS2)
7. Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)
8. WWE Smackdown! Shut Your Mouth (PS2)
9. Tom Clancy's Splinter Cell (XBOX)
10. Medal of Honor: Frontline (TODAS)



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Parece que no hay nada que hacer contra este juego, que está pasando por encima de todos (en todos los sentidos) allá donde se lo propone.

La cifra

190.000 UNIDADES DE SU ADAPTADOR DE BANDA ANCHA PARA PLAYSTATION 2 HA VENDIDO SONY EN JAPÓN.


para que nada te pare mientras
haces deporte
PULVERIZA TUS LÍMITES.
POWERADE
www.pulverizatuslimites.com
"Powerade" es una Marca Registrada de The Coca-Cola Company. "Liquid 8 System" es una marca de The Coca-Cola Company.

ANUNCIO-PS2 Y GAMECUBE

El espía de moda se infiltra en todas las consolas de 128 bits

El espectacular «Splinter Cell» no se conforma con haber sido el gran triunfador de la reciente campaña navideña en Xbox. ¡La aventura de espionaje también va a salir en PS2 y GameCube!

SAM FISHER es el protagonista de esta gran aventura de espionaje. Trabaja en la Agencia de Seguridad de los EEUU, cumpliendo misiones de alto riesgo donde demuestra que es un espía todoterreno.

LAS HABILIDADES de nuestro protagonista serán las más variadas que hemos visto, y estarán apoyadas en unas animaciones así de "curradas".

La noticia nos llegó hace muy poco, y desde entonces ya no nos quedan más uñas que mordisquear: Ubi Soft acaba de anunciar que el que ha sido considerado el mejor juego de Xbox junto con «Halo», el impresionante «Splinter Cell», saldrá esta primavera en las consolas que le quedaban por explorar: PS2, GameCube y también GBA. La aventura ha vendido ya más de 1.000.000 de copias en EEUU y de 600.000 en Europa, con lo que se ha convertido en un tremendo éxito de ventas.

Como sabéis, el argumento del juego ha salido de la imaginación de Tom Clancy (autor, entre otros, de "La Caza del Octubre Rojo"), y su "acechante" protagonista es Sam Fisher, un agente especial que debe dar al traste, él solito, con los planes de unos terroristas que amenazan la paz mundial (en esto los terroristas nunca son originales...). Las pantallas que os presentamos aquí son las primeras que hemos conseguido de PS2, y es importante decir

LANZAMIENTO-PS2

El regreso del ninja

En abril volveréis a lanzar shurikens con «Shinobi».

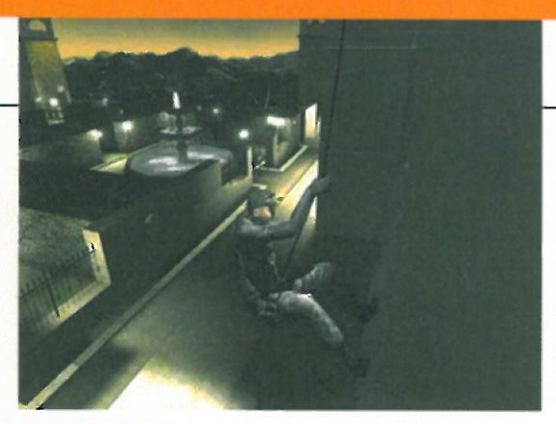
Sony nos ha hecho llegar la última beta de «Shinobi», su próximo juego de acción en 3D, que ha sido creado por Sega. Como sabéis, el juego procede de la mítica saga que arrasó en Mega Drive, y para esta ocasión flipareis con los nuevos movimientos del ninja (que hasta podrá correr por las paredes como en "Tigre y Dragón"), las magias, los jefes finales... Vamos, que tendrá todo el sabor de siempre, y además ofrecerá un apartado técnico a la altura de la nueva generación. La fecha de salida prevista para el juego es el mes de abril, así que el mes que viene os ofreceremos un preestreno "pata negra".

NOTICIAS BREVES



«METAL GEAR SOLID 3» SE DEJARÁ VER EN MAYO
Durante el próximo E3, Hideo Kojima mostrará los primeros datos e imágenes de «Metal Gear Solid 3», que puede que incluya opciones online.

COMPRA GAMECUBE Y LLÉVATE UN JUEGO
Desde el 1 de febrero y hasta el 15 de marzo, si compráis una GC os llevaréis gratis uno de estos juegos (según la disponibilidad en la tienda): «Luigi´s Mansion», «Wave Race», «Pikmin», «NBA Courtside 2002», «Eternal Darkness», «Doshin the Giant» o «Magical Mirror».



EL DESARROLLO de la aventura será absorbente como pocos, con situaciones muy realistas y de lo más variadas.



LOS ESCENARIOS serán muy amplios y también vistosos, y los vamos a encontrar repletitos de detalles.



LOS GENIALES EFECTOS DE LUZ harán que la infiltración no sea nada sencilla. Si no andamos con cuidado, aunque estemos bien escondidos, nuestra sombra podrá delatarnos en caso de que un enemigo la vea.

que tanto esta versión como la de GC están siendo desarrolladas por un equipo distinto al que hizo la de Xbox, ¡y prometen incluir varias novedades!

En fin, sólo queda esperar a la primavera, y si la impaciencia no os deja vivir, no hace falta que os gastéis una pasta yendo al psicólogo para contarle vuestras penas: basta con que os hagáis con el próximo número de la revista y devoréis el completísimo reportaje que estamos preparando.



! **TAMBIÉN EN GBA nos "colaremos" entre los malos con Fisher. El sistema de juego será distinto, al pasar de las 3D a las 2D con avance lateral, pero seguro que el juego dará mucho que hablar... ¡y que jugar!**

MÁS PELIS DE JUEGOS

Está a punto de comenzar el rodaje de dos films basados en «Tekken» y «Onimusha». Por otro lado, Infogrames ha anunciado que ha vendido los derechos para realizar una peli de «Alone in the Dark», su aventura de terror.

¡UN JUEGO DE PLAYBOY!

La vida del fundador de esta revista será llevada a PS2 y Xbox el año que viene, en forma de juego de estrategia en el que tendréis que crear todo un imperio como el de la vida real... ya sabéis, con chicas y todas "esas cosas".

ROCKSTAR VUELVE A LA CARGA... CON SECUELAS

Los chicos de Rockstar están de moda tras el éxito de «GTA Vice City». Pero no se paran ahí, porque están desarrollando las secuelas de «GTA» y «Max Payne», además de otros 23 títulos para todas las consolas.

ANUNCIO-KONAMI

Un juego con "substancia"

La fecha de salida de «MGS Substance» se retrasa un mes.



Si teníais pensado compraros en febrero la nueva versión de la aventura de Solid Snake y Raiden (que, como sabéis, incluye algunas novedades con respecto al «MGS2» original), tenemos malas noticias. El juego se ha retrasado, pero en Konami nos han asegurado que a mediados de marzo por fin estará disponible en Xbox, y en PS2 a final de mes, aproximadamente.

NUEVA CONSOLA-NINTENDO

¡Por fin podrás jugar de noche!

Nintendo presenta GBA SP, una nueva versión de su portátil, más pequeña, con luz frontal y batería recargable.

Aquí tenéis la última virguería de Nintendo: se llama Game Boy Advance SP, y se trata de una versión especial de la portátil de 32 bits con un nuevo diseño simplemente alucinante (¡con esa pantalla retráctil parece un ordenador portátil!). La pantalla es como la de la GBA normal, pero tiene un interruptor para encender una luz con la que la imagen se ve siempre perfectamente. Además, en lugar de pilas incluye una batería recargable que dura 18 horas. Por supuesto, la consola es compatible con todos los juegos de GBA (entre ellos las próximas novedades que también se presentaron y os mostramos aquí). Saldrá el 28 de marzo en tres colores, plata, negro y morado, y costará entre 129 y 139 euros. *

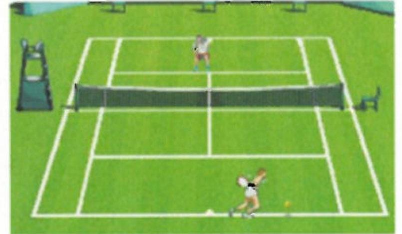


ASÍ ES LA NUEVA GAME BOY ADVANCE SP

- Dimensiones (mm): 82 x 84.6 x 24.3
- Pantalla: LCD con luz incorporada.
- Batería: Litio recargable (como las de los teléfonos móviles).
- Recarga de batería: 3 horas conectándola a la red.
- Autonomía: 18 horas (10 horas con iluminación).



GBA SP será exactamente igual a la GBA original en lo que se refiere a características técnicas, pero tendrá un tamaño más reducido, ¡e incluso se podrá cerrar!



«GOLDEN SUN 2» va a ser, sin duda, uno de los juegos más esperados del año.

«PHANTASY STAR COLLECTION» traerá de vuelta los clásicos RPG a esta portátil.

«VIRTUA TENNIS», de Sega, permitirá 4 jugadores simultáneos con el cable link.

«ZELDA» es, con toda seguridad, el juego ideal para estrenar vuestra nueva GBA SP.

INTERNET ON LINE

"Cell" se fabricará a partir de 2004

Toshiba ha anunciado que comenzará a fabricar en Japón el procesador Cell, que se supone que se usará en la futura PlayStation 3, junto a Sony e IBM a partir del año 2005. Aún queda...

Juega a «Tomb Raider» en la tele

Los usuarios ingleses e irlandeses del canal digital de TV Sky Gamestar ya pueden jugar a una alucinante versión en 2D de «Tomb Raider» gracias a la tecnología que ofrece este canal de televisión digital interactiva. El juego se llama «Tomb Raider: Eye of Osiris», y tiene 10 laberínticos niveles llenos de puzzles.

Xbox Live! arrasa en EE.UU.

Desde que en diciembre se empezaron a vender los kits de conexión a Internet para Xbox en EE.UU., ya se han suscrito más de 250.000 usuarios, lo cual significa más del doble de lo que Microsoft había previsto.

El nuevo «Dynasty Warriors 4», online

La compañía Koei ha dado los primeros datos acerca de cómo será la próxima entrega de esta conocida saga de beat'em up para PS2, y lo más interesante es que el juego permitirá jugar online a través del adaptador de banda ancha. El juego sale en Japón a finales de este mes.

EA confía en el móvil N-Gage

¿Os acordáis de ese móvil de Nokia que parece una GBA, y permite insertar juegos en cartucho? Pues bien, algunas compañías, como Electronic Arts, ya están negociando para desarrollar juegos para este sistema, que cuenta con más de 60 títulos creados por la propia compañía Nokia.

WEB DE MODA

www.luciferspit.com



Si queréis estar al tanto de las noticias y novedades de la saga «Mortal Kombat», y de paso llevaros unos cuantos "regalitos", pasad por esta página, que ha sido creada por un fiel lector de la revista.

Si no te convence, visita:

- www.zelda.com/universe/index.html
- www.capcom.co.jp/bio_series
- www.geocities.com/thematrixsite


NOKIA 3510i
Xpress-on™ covers
Ponla en tu teléfono.
Pantalla en color, tonos de llamada polifónicos y juegos Java™. No importa cual sea tu estilo, con tu teléfono Nokia 3510i siempre podrás llevarlo contigo.
¿Te gusta la acción?
8
NOKIA
Club NOKIA
¡Únete y disfruta todas sus ventajas!
En la página Web www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es

¿Sabías cuál fue la primera consola que funcionaba con juegos intercambiables?
RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



en voz baja

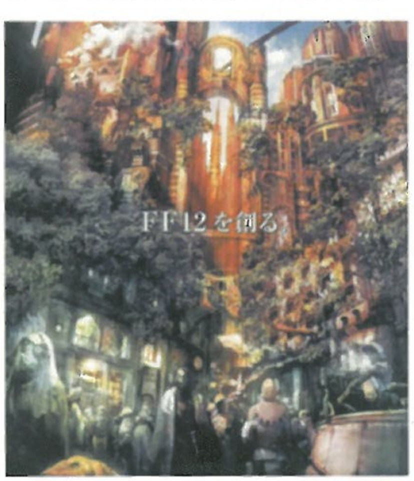
por javier abad

→ Saludos, adictos al chismorreo. ¿Listos para una nueva dosis de rumores jugátiles? Empecemos con el "curioso" desliz de Donna Burke, un actor del doblaje americano de «Silent Hill», quien "soltó" en una entrevista que ya había hecho las pruebas... ¡para la cuarta parte!

→ El futuro de «Shenmue» sigue en entredicho. El último rumor es que la tercera entrega va a ser una peli de animación por ordenador. Unas declaraciones de Yu Suzuki, su creador, diciendo que el próximo capítulo sería una "aproximación diferente", han levantado la liebre.

→ ¿Recordáis «Splatterhouse»? Se trata de un juego de acción con ambientación terrorífica del que salieron varios capítulos hace una década en arcade, NES y Mega Drive, Bueno, pues cuentan que Namco prepara una versión en 3D, adaptada a los nuevos tiempos.

→ Esta imagen de aquí debajo es el primer póster de «Final Fantasy XII», que ha aparecido en la revista japonesa Dorimaga. Además, las "malas lenguas" aseguran que «Final Fantasy X-2», que saldrá el 13 de marzo en Japón, incluirá un trailer del juego. ¡A ver si se confirma la noticia y lo vemos ya!



LA PRIMERA IMAGEN de «FFXII» muestra unos personajes de aspecto muy realista.

EN DESARROLLO – PS2 Y XBOX

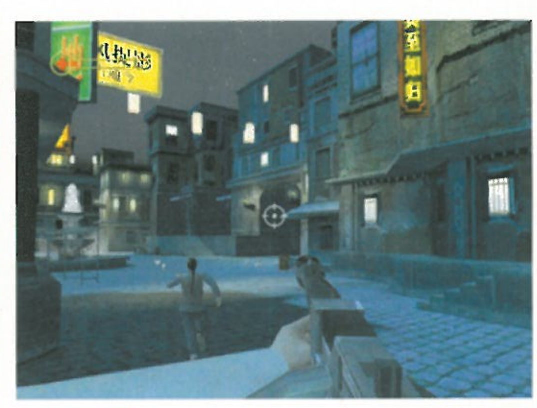
El rival de Lara Croft desempolva su látigo y sale a buscar aventura

El doctor Indiana Jones se dispone a regresar a las consolas protagonizando una prometedora aventura de acción.

Sí, muchachos, antes de que «Tomb Raider» ocupara toda nuestra atención, Indy ya tenía una larga tradición de juegos. Ahora, LucasArts prepara su vuelta con «La Tumba del Emperador», una aventura en la que el señor Jones deberá encontrar una perla capaz de controlar la mente, en pugna con el ejército nazi y una misteriosa organización china. Para lograrlo, tendremos que acompañarle por las más exóticas zonas de Asia, mientras exploramos y peleamos con pistolas, el látigo o los puños. En marzo lo tendremos aquí.



EN «INDIANA JONES» las peleas serán fundamentales, y usaremos armas y los puños para dar leña a los malos.



LA VARIEDAD estará asegurada, ya que a veces incluso podremos disparar desde esta práctica vista subjetiva.



¡Qué flash!

"Somos muy conscientes de que en ‹Pro Evolution Soccer 2› existen varias combinaciones de movimientos 'imparables', pero ahora estamos trabajando específicamente en descubrirlas todas, para poder eliminarlas."
Grupo de desarrolladores de Pro Evolution Soccer 2, de Konami Tokio

PRÓXIMO LANZAMIENTO – XBOX

Toma el mando y ponte a disparar

«Steel Battalion», un revolucionario simulador de "mechas" que se controla con un mando especial, llegará en marzo.

Microsoft ha llegado a un acuerdo con Capcom para distribuir en Europa este juego, exclusivo de Xbox, que nos propone controlar un TV (Tanque Vertical) en diferentes batallas futuristas. Jugaremos con una vista interior de la cabina del piloto, y allí encontraremos tantas funciones que tendremos que usar un mando especial (el normal de Xbox no servirá) con 40 botones, dos joysticks, una palanca y tres pedales (¡como lo oís!). Juego y mando saldrán a la venta conjuntamente en marzo, en un "pack" que costará 199 euros.



EL MANDO DE CONTROL que hace falta para jugar al título de Capcom será así de grande, y proporcionará un realismo total al manejar nuestro robot.

CONVERSIÓN – XBOX

"Rally-ando" en el simulador perfecto

Habrá una versión de «V-Rally 3» para Xbox con diversas mejoras.

Infogrames ha anunciado que piensa lanzar el próximo mes de abril una conversión para Xbox de su simulador de rally. Lo mejor es que, aprovechando la superioridad técnica de la consola y el tiempo transcurrido entre este juego y la versión original de PS2, se van a incluir mejoras en el control, efectos que reproducirán fielmente el sonido de los coches reales y ampliaciones en las pistas. ¡A ver si podemos echar unas carreras cuanto antes!



LA CALIDAD TÉCNICA promete superar la de la versión de PS2.



LOS EFECTOS climáticos y de sonido están siendo mejorados.

LANZAMIENTO – TODAS LAS CONSOLAS

"Va a hacer un mate y... ¡ha saltado la canasta!"

Ya está casi listo «NBA Street Vol. 2», la segunda parte de este simulador "distinto".

Las tres consolas "mayores" lo tienen ya todo listo para recibir en abril «NBA Street Vol. 2». Como recordaréis, se trata de una saga de baloncesto en la que tenemos que ganar partidos en canchas callejeras a base de hacer movimientos súper-espectaculares. Jugadores míticos de la NBA como Bird o Jordan se unirán a otros nuevos hasta sumar 150 personajes en total, que nos deleitarán con más de 500 animaciones en 7 canchas reales. Todo esto vendrá acompañado de una cámara con libertad de movimiento de 360º y un multijugador para cuatro amigos. ¡Calzaos las zapatillas, chicos!



LOS MOVIMIENTOS incluirán saltos gigantescos y otras "flipadas" por el estilo, algo que ya pudimos ver en la primera parte. Como veis, el "abuelo" Chamberlain sigue en forma.

Fairchild Channel

Salió en 1976, y popularizó el sistema de cartuchos para modelos posteriores. Antes, Atari ya había comercializado algunos sistemas, pero solo podían ejecutar un juego.

CONVERSIÓN–GAMECUBE Y XBOX

Todos los jugones tendrán "su tessoro"

La versión jugable de la película «Las Dos Torres» también saldrá en las consolas de Nintendo y Microsoft.

Hace tres meses vimos en PS2 un espectacular beat´em up basado en las pelis de "El Señor de los Anillos". Su magnífica ambientación quizá despertase la envidia de los usuarios de GameCube y Xbox, pero eso se va a acabar, porque en marzo llegará a sus consolas la correspondiente versión del juego. «Las Dos Torres» mantendrá intactas sus numerosas virtudes: nos permitirá controlar a Aragorn, Gimli y Legolas, quienes lucharán contra cientos de enemigos perfectamente reconocibles gracias a un apartado técnico de aúpa. Además, disfrutaremos de la misma banda sonora, e incluso veremos algunas secuencias extraídas de la película. Eso sí, parece que las dos nuevas versiones serán idénticas a lo visto en la consola de Sony, a excepción de ligeras mejoras en el apartado gráfico. Preparaos para introduciros en la batalla.

ARAGORN será uno de los tres personajes que podremos controlar, junto con Gimli y Legolas. Cada uno tendrá su estilo de pelear.

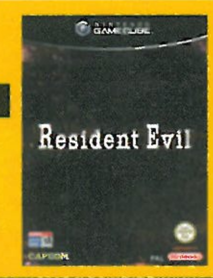


LOS ENTORNOS, los personajes y la genial ambientación serán calcados a los de la peli.



LOS ATAQUES incluirán, como no podría ser menos, combos especiales devastadores.

GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS





RESIDENT EVIL

JUEGO RESIDENT EVIL (GC)

David Lavios Rodríguez	Alicante
Vicente Igorra Ruiz	Alicante
Mª Jose García Costa	Alicante
Rafael Torres Alvarez	Barcelona
Raúl Anguita Cuacos	Barcelona
Albert Ferre Contreras	Barcelona
Andrés Fidalgo Cruz	Barcelona
Juan Piña Pedemonte	Barcelona
Salvador Adell	Madrid
Iván López Arias	Barcelona
Jordi Roma Verges	Barcelona
Jorge Botet Ibañez	Barcelona
Roberto C. Arias Rodríguez	Barcelona
Jose M. Muñoz Segura	Barcelona
Oriol Rudol Ferrer	Barcelona
Sergio Tirado Jiménez	Barcelona
Santiago Gil Simón	Valencia
Montserrat Guerrero Esteban	Zaragoza

STUNTMAN

CAMISETAS STUNTMAN

Joaquin Fullana Mestre	Alicante
Alejandro Pérez Girona	Alicante
Juan Piña Fradera	Barcelona
Javier Elvira Fernández	Barcelona
Borja Alcalde Chacón	Burgos
Víctor Solana Ortíz	Madrid
José R. Molla Corral	Madrid
Manuel Rodríguez Cano	Sevilla
Gema García García	Valencia
Pablo Lobato Grande	Valladolid

PORTA CD´S

José A. Cámara Paredes	Alicante
Fernando Vergillos Alvarez	Alicante
Sergio Cid Gutiérrez	Barcelona
Ana Camacho García	Barcelona
Mª Del Rosario Mienza Cañizares	Barcelona
Luis Parra García	Barcelona
Kilian Alcázar Torrejón	Barcelona
Juan Lozano Prunes	Barcelona
Roberto C. Arias Rodríguez	Barcelona
Francisco Moreno Zacarías	Cádiz
Alberto Rubio Cantero	Córdoba
Francisco Moreno Martínez	Córdoba
Francisco Gil Ibáñez	Gerona
Aiungero Taullo Salvador	Guipúzcoa
Sergio Estremera Alarcea	Madrid
Goro Díaz Prieto	Madrid
Gabriel Flores Rodríguez	Madrid
Angel Díaz Gutiérrez	Madrid
Fco. Javier Miralles Martín	Málaga
José G. Igor López	Murcia
Carmelo Sigeros Verdugo	Sevilla
Oscar Velázquez Garrido	Tarragona
Daniel Suarez Sánchez	Valencia
Juan Francisco Moreno	Valencia
Iván Enciso Ortíz	Zaragoza

JUEGO STUNTMAN (PS2)

Eduardo Rey Martínez	A Coruña
Efrén Escaples Tajardos	Alicante
Emilio Torrent Artacho	Alicante
Francisco Núñez Carrasco	Alicante
Vicente Verenguer Lloret	Alicante
Ezequiel Sansano Llef	Alicante
Lorena Rodríguez González	Asturias
Jorge Rubio Chinchilla	Barcelona
David Santos Martín	Barcelona
Juan C. Fernández Jiménez	Barcelona
Vicente Nadal Alegre	Barcelona
Vernat Díaz Vilarubias	Barcelona
Judith Amador Bosarull	Barcelona
Carlos Gumbau Robles	Barcelona
José M. Muñoz Segura	Barcelona
Ferrán Jiménez Funtane	Barcelona
Alberto Nogueira Alférez	Barcelona
Alejandro Moraño Mur	Barcelona
Fco. Javier Rodriguez Del Valle Fdez.	Barcelona
Jesús Torres Romero	Barcelona
Jordi Valenzuela Ramos	Barcelona
Andrés La Rosa Valls	Barcelona
Sonia Cuadrado Pollán	Cantabria
Borja Durgui Inda	Guipúzcoa
Mª José Fernández Cruzado	Huelva
José A. Olmos Urrutia	La Rioja
Iván Varela Vázquez	Lugo
Inmaculada Romera Rodríguez	Madrid
Borja Antón Bravo	Madrid
Eduardo Marogán Fernández	Madrid
Aarón Fernández Fernández	Madrid
Abel Plaza Aguilar	Madrid
Mónica Rubiera Andrade	Madrid
Ruslana Melnikova	Madrid
Daniel Medina	Madrid
Alejandro Pons Florido	Málaga
Fco. Javier Moreno Ocañas	Málaga
Francisco Andreu Aymat	Murcia
Mª Jesús Fuentes	Ourense
Pedro L. González Puga	Ourense
Juan Fco. Periera Corral	Pontevedra
Israel Martínez Santos	Sevilla
José M. Godoy Najarro	Sevilla
Antonio Villar Treto	Valencia
Sergio Aparisi De Navent	Valencia
Benat Legarra González	Vizcaya
Gaizka Rodríguez López	Vizcaya
Fernando Sánchez Salazar	Zaragoza
Mario Mercadal Peña	Zaragoza
Francisco J. Martínez Estrella	Zaragoza

MINIRADIOS

Paula Arias Vega	A Coruña
Andrés Jimeno García	Alicante
Ismael Romero Rodríguez	Alicante
Jordi Barriocanal Escobar	Barcelona
Javier Benítez Martín	Barcelona
Iván López Arias	Barcelona
Jordi Serra Palau	Barcelona
Antonia Fernández Cruzado	Huelva
Francisco Antonio Quesada Del Moral	Jaén
Emilio Gómez López	Madrid
Gualberto Fernández Sánchez	Madrid
Laura Sarmiento Domínguez	Madrid
Teresa Campos Martín	Madrid
Amanda Justo Castañondo	Madrid
José Luis Godas Gago	Madrid
Mª Laura Mallo Sanguineti	Madrid
Almudena Salido Dueñas	Madrid
Enrique Liaño Martínez	Madrid
Pedro Marco García	Murcia
Angel Bernández Gil	Pontevedra
Natalia San Martín Reinoso	Pontevedra
Fernando Almendros Salvador	Tarragona
Santiago Gil Simón	Valencia
Bartolomé Iniesta Algarra	Valencia
Héctor Cabrera Clavero	Vizcaya

MULTITOOLS

José D. De Rojas Tarafaga	Alicante
Adrián Sepulcre Rizo	Alicante
Daniel Suarez Linares	Barcelona
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Rafael Torres Alvarez	Barcelona
Rubén Castro Naranjo	Ceuta
Jordi Sarra Pintos	Gerona
Joan K. Sevillano Camio	Guipúzcoa
Julio Sabroso Blanco	Madrid
Jorge Sánchez Ariol	Madrid



EN DESARROLLO–PS2 Y XBOX

Una "maciza" contra el sistema

Se prepara un juego basado en la serie de TV "Dark Angel".

El sistema de juego de «Metal Gear», mezcla de acción e infiltración, ha sido el elegido para «Dark Angel», un juego basado en una serie de televisión del mismo nombre que triunfa en Estados Unidos. Al igual que en la tele, la "prota" será Max, una poli del futuro que trata de averiguar su pasado. Saldrá en PS2 y Xbox en primavera.



EN LAS 25 FASES, Max demostrará que es una chica con muchos recursos...

JESSICA ALBA es la espectacular actriz que interpreta a Max en la serie, y presta su imagen al juego. A lo mejor os suena de la peli "Nunca me han besado".

NUEVOS JUEGOS – NINTENDO

Aquí hay algo más que «Mario» y «Pokémon»

Nintendo ha hecho públicos sus planes de lanzamiento para el 2003, y promete ofrecernos cantidad y calidad a raudales.



«F-ZERO» será uno de los juegos más esperados en el género de la velocidad.



«PHANTASY STAR ONLINE» estrenará el juego por Internet con GameCube.

Ahora que estamos a principios de año, Nintendo ha aprovechado para hacer un repaso a los títulos más importantes que llegarán en 2003 a sus consolas. GameCube, para empezar, verá llegar en marzo «Phantasy Star Online», el primero que aprovechará los adaptadores de red, «Resident Evil Zero» y «Metroid Prime». En mayo llegará «Zelda The Wind Waker», y a éstos les seguirán en los meses siguientes otros títulos de la talla de «Mario Kart», «F-Zero», «Rayman 3», «1080º Avalanche» o el propio «Enter The Matrix».

¿Y qué hay de GBA? Apuntad para la portátil juegos de la talla de «Zelda», «Golden Sun 2», «Final Fantasy Tactics», «Super Monkey Ball», «Sega Rally», «Virtua Tennis»... Vamos, que los usuarios de las consolas de Nintendo se lo van a pasar pipa.

LANZAMIENTOS FEBRERO

	7 FEBRERO	14 FEBRERO	21 FEBRERO	28 FEBRERO
ATV QUAD POWER RACING 2 - PS2 (Velocidad)	■			
BATTLE ENGINE AQUILA - PS2 (Acción)	■			
GREMLINS - PS2 (Acción)		■		
INDIANA JONES Y LA T. DEL EMPERADOR - PS2 (Aventura)		■		
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE - PS2 (Lucha)		■		
SPACE CHANNEL V.2 - PS2 (Varios)		■		
LOS SIMS - PS2 (Estrategia)		■		
PACMAN WORLD 2 - PS2 (Plataformas)				■
DAKAR 2 - PS2 (Velocidad)				■
ATV QUAD POWER RACING 2 - XBOX (Velocidad)	■			
BATTLE ENGINE AQUILA - XBOX (Acción)	■			
RACING EVOLUZIONE - XBOX (Velocidad)	■			
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE - XBOX (Lucha)		■		
MX SUPERFLY - XBOX (Varios)		■		
HOUSE OF THE DEAD 3 - XBOX (Acción)			■	
DAKAR 2 - XBOX (Velocidad)				■
ATV QUAD POWER RACING 2 - GC (Velocidad)	■			
BMX XXX - GC (Varios)	■			
MEN IN BLACK II - GC (Acción)	■			
KNOCKOUT KINGS 2003 - GC (Deportivo)		■		
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE - GC (Lucha)		■		
RALLY FUSION - GC (Velocidad)		■		
DAKAR 2 - GC (Velocidad)				■
ALL STAR RACING 2 PSONE (Velocidad)	■			
WORLD TENNIS STAR - GBA (Deportivo)		■		
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE - GBA (Lucha)		■		
SIM CITY - GBA (Estrategia)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ PLAY2MANÍA

Los mejores juegos de lucha de PS2 y muchas cosas más



Comparativa: Descubrid los mejores plataformas del mercado para PlayStation 2, todas las características y virtudes de un género que os hará vivir unas divertidas y originales aventuras.

Guía Coleccionable: No os perdáis la solución completa del genial «GTA Vice City», en una guía muy especial preparada para que la podáis guardar en la propia caja del juego.

Suplemento: Os regalamos un espectacular Calendario de 2003 con las mejores imágenes de Lara Crof en «Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad».

→ NINTENDO ACCIÓN



Os cuentan todo sobre «Zelda» de GC

Reportaje: Empapaos del nuevo «Zelda» en un reportaje alucinante. El juego más esperado del año acaba de salir en Japón, y en la revista descubriréis todos sus secretos y detalles.

Resident Evil Zero: Reportaje de esta gran aventura de terror para GC, sólo para quienes estén preparados para acabar con los zombis.

Previews: «Rayman 3», «Mortal Kombat Deadly Alliance», «Metroid Prime»... ¡Vais a flipar!

Revista Pokémon: La guinda, un especial con la primera impresión de «Pokémon» de GBA.

→ PLAY2MANÍA GUÍAS Y TRUCOS



Las mejores guías de juegos de acción

Todos los secretos de «GTA Vice City»: Los expertos de Play2Manía GT os desvelan todos los secretos del juego con más éxito del momento: mapas con las localizaciones, todas las misiones una a una, trucos, vehículos, estrategias... todo.

Más acción. También podéis encontrar la guía de «GTA III», y soluciones «Spider-Man», «Burnout 2», «Max Payne», y «State of Emergency».

Y mucho más: Os sorprenderéis con los más de 1000 trucos y 9 mini-guías para juegos como «Colin McRae 3.0», «Las Dos Torres» y «Pro 2».

→ MICROMANÍA



Un año cargado de grandes novedades

Las estrellas de 2003: Os anticipan cuáles serán los mejores títulos del recién estrenado 2003, aquellos a los que no deberéis quitar ojo.

«Unreal II The Awakening»: Primer contacto con este esperadísimo título de Legend. En estas páginas os cuentan como será tras haber jugado ya con la primera versión disponible.

«007 Nightfire»: Una completa guía para acabar con todos los enemigos de James Bond.

Dos CD-ROM con las mejores demos.

→ COMPUTER HOY JUEGOS



Un espía con licencia para jugar

Bond, James Bond, protagoniza «007 Nightfire» el primer juego del agente secreto basado en un argumento ajeno al cine. El resultado es un título de acción que ofrece al mismo tiempo unas cotas muy elevadas de diversión.

Artículos: Todo sobre «Harry Potter», «Medal of Honor Spearhead», «Age of Mythology», «Robin Hood» y «Need for Speed Hot Pursuit 2».

Secciones: Comparan siete cascos con micrófonos en el laboratorio, y ofrecen noticias, trucos y un juego completo gratis: «Stealth Combat».

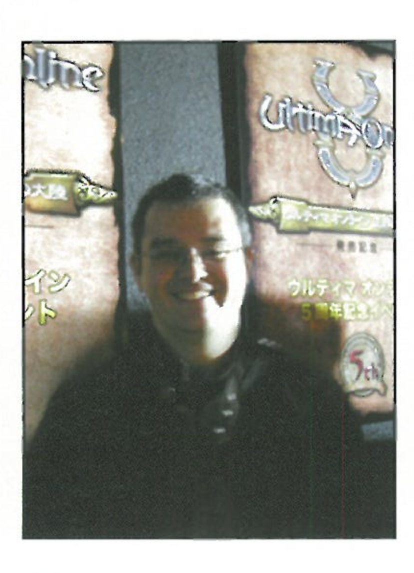

Battle Engine aquila
XBOX
PlayStation 2
ATARI
¿TIENES UNA MENTALIDAD PARA LA GUERRA?
LA GUERRA ES INEVITABLE Y LAS TROPAS ESTÁN LISTAS PARA ACTUAR. ¿SERÁS LO SUFICIENTEMENTE FUERTE E INTELIGENTE PARA RESISTIR EL ATAQUE ENEMIGO? ¿PODRÁS DIRIGIR A TU EJÉRCITO BAJO PRESIÓN?
WWW.BATTLE-ENGINE.COM
INFOGRAMES
Ibérica
XBOX
PlayStation.2
lost toys
© 2002 Infogrames Europe SA. Designed and developed by Lost Toys. All rights reserved.

■ ROL ■ SQUARESOFT ■ Lanzamiento en Japón **Marzo 2003** ■ Lanzamiento en España **Finales 2003**



aquí Tokio

por christophe kagotani



➔Saludos a todos desde Japón, ¡mi país favorito! (toma, por algo vivo aquí). **Este mes me habéis pillado en el quinto aniversario de «Ultima Online», el juego de PC, que ha tenido lugar en Tokio...** Pero no creáis que me olvido de las consolas, porque os traigo toda la información sobre **dos de los juegos más esperados para GameCube:** «Final Fantasy Crystal Chronicle» y «Viewtiful Joe». ¡A disfrutar, "nintenderos"!

➔¡Pero bueno! ¿Dónde tengo la cabeza? Si casi se me olvida felicitaros el nuevo año. Espero que hayáis tenido un comienzo mejor que Nintendo, que ha reconocido que **las ventas de GameCube durante el año 2002 no han sido tan buenas como esperaban.** Y es que de los 12 millones que esperaban vender, sólo han conseguido colocar 10. (claro, que a mi esa millonada me sigue pareciendo altísima...). Saturo Iwata, el presidente de la Gran N, anunció hace pocos días que **su compañía está estudiando la posibilidad de bajar el precio de su consola** para subir las ventas.

➔Volviendo a los juegos, os digo que el equipo de desarrollo de **Sega AM2 ha confirmado que** ▸▸



LA PRIMERA ENTREGA DE «FF» para GameCube va a incluir elementos nunca vistos antes en la saga, como los combates en tiempo real para 4 jugadores.

EL MITO CAMBIA DE CONSOLA

FF CRYSTAL CHRONICLE

Aunque parecía que la saga «Final Fantasy» iba a ser exclusiva para PS2, Squaresoft nos sorprendió a todos con el anuncio de un nuevo capítulo para... ¡GameCube! Yo, por si acaso, procuro mantenerme lejos de las oficinas de Sony, porque deben estar...

EL ARGUMENTO

Todos contra el veneno

UN VAPOR VENENOSO CONOCIDO COMO SHUOKI se ha extendido por el planeta, y para evitar que la gente se intoxique, se han construido barreras de protección utilizando cristales mágicos. Todo bien, ¿verdad? Pues no, porque el invento requiere que una vez al año se le "alimente" con agua de maná, que aparece en lugares tan poco accesibles como la cima de una montaña. Pues bien, adivinad a quién le toca este año ir a por el agua. ¡Premio! A nosotros.





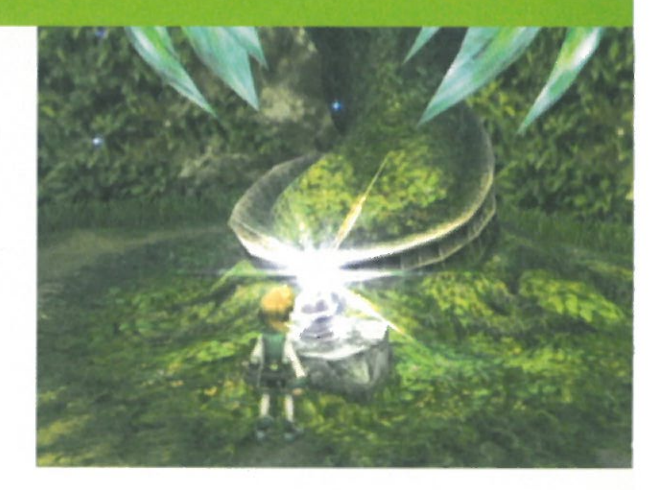




EL EQUIPO

Un grupo bien equilibrado

LA CARAVANA DE LOS CRISTALES es el nombre que se le ha dado a los buscadores de agua, y serán grupos de hasta 4 personas las que irán, juntas, pero no revueltas, en busca del líquido elemento. Para lograr que sea un buen equipo y esté equilibrado, cada miembro podrá pertenecer a una raza distinta: los Clavatte, que son pacifistas; los Selkie, una famosa casta de ladrones; los Yulk, expertos en las artes mágicas; y por último los Lilty, esos personajes adorables (aunque suene un poco raro) que tanto le gusta incluir a Square en sus juegos. Pero cuidado con ellos, porque repartirán leña de lo lindo.





«ÉSTE SERÁ UN JUEGO INNOVADOR RESPECTO AL RESTO DE LA SAGA POR SU MODO MULTIJUGADOR Y POR SUS COMBATES EN TIEMPO REAL»



EL DISEÑO DE LOS PROTAGONISTAS se va a alejar del realismo del anterior capítulo, y será más desenfadado. Eso sí, el argumento seguirá siendo muy serio.

EL AGUA DE MANÁ

¡Este liquidillo es muy valioso!

ESTE AGUA ESPECIAL va a ser, sin duda, uno de los elementos más importantes durante nuestra aventura, ya que no sólo la necesitaremos para proteger nuestra ciudad, sino también a nosotros mismos. Y es que para poder movernos de un lugar a otro tendremos que echar mano de una jaula de protección contra el gas, que casualmente también necesita agua de maná para funcionar. Y como la dichosa agua se agota poco a poco, habrá ocasiones en las que tendremos que apretar el paso hasta encontrar uno de los árboles especiales dónde se podrá recargar.

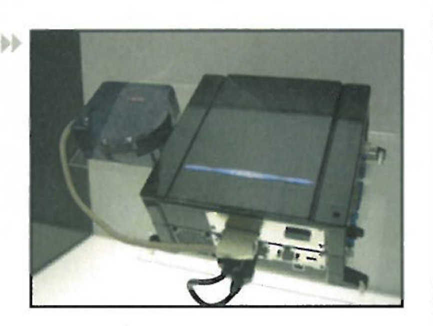


HIRONOBU SAKAGUCHI



EL CREADOR DE LA SAGA «FINAL FANTASY», director también de la peli, ha confiado en el Game Designer´s Studio, un nuevo grupo de programación conjunto de Square y Nintendo, el desarrollo de «FF Crystal Chronicle». Al frente del equipo está Akitoshi Kawazu, y por lo que se ha podido ver hasta ahora del juego, están manteniéndose fieles al estilo de los primeros capítulos de la serie.





durante esta primavera llegará a los salones recreativos la nueva versión de su clásico «OutRun» para la placa Chihiro. Por si no lo sabéis, se trata de la placa recreativa que es compatible con Xbox (ésta que tenéis en la foto de aquí arriba), así que es de suponer que, tarde o temprano, tendremos una versión para la consola de Microsoft.

→Aunque, sin duda, la gran noticia de este mes, ha sido la reciente **presentación por parte de Namco de las versiones domésticas de «Soul Calibur 2». El juego estará disponible aquí el 27 de marzo,** e incluirá un modo RPG con misiones, ítems y otras curiosidades. Además, habrá un nuevo luchador común para todas las consolas, llamado Necrid, y uno exclusivo para cada plataforma: Heihachi, el de «Tekken», aparecerá en PS2; el superhéroe Spawn en Xbox, y Link (sí, habéis leído bien) en GameCube. ¿No es genial?

→Pero también ha habido otras presentaciones interesantes en los últimos días. **Microsoft, por ejemplo, puso en funcionamiento el día 16 de enero el servicio Xbox Live para jugar en Internet,** así que ahora tengo en mi casa un lío de espanto: mi mesa rebosa de betas de juegos online que me han enviado las diferentes compañías, tengo las consolas en medio del salón... Vamos, que menos mal que vivo solo, porque si no mi madre se hartaría de mi caos y lo tiraría todo a la basura.

→Por cierto, que junto al kit de conexión de Xbox Live **viene la versión para Xbox de «Phantasy**



LOS PERSONAJES NO JUGADORES nos ayudarán dándonos pistas o valiosos regalos, aunque deberemos ganar su confianza hablando con ellos.





EL DESARROLLO
Un RPG en toda regla para 4 jugadores

EL SISTEMA DE JUEGO que podremos disfrutar en «FF Crystal Chronicle» corresponderá a un clásico juego de rol, así que no sólo nuestra tarea inicial se irá complicando a lo largo de la aventura, sino que además nuestros personajes irán mejorando como guerreros y aprenderán nuevos hechizos a base de recoger piedras mágicas. Ahora, que como os podéis imaginar, estas piedras estarán guardadas celosamente por los enormes y malvados enemigos finales. Además, durante su viaje a través del planeta, los protagonistas visitarán más de una aldea y se cruzarán con un montón de personajes no jugadores, que les encargarán misiones secundarias (¡encima más trabajo!) a cambio de regalos. Vale, todo esto puede que no parezca muy innovador, pero ¿qué tal si os digo que podrán jugar hasta 4 personas en la misma consola? Pues así es, porque con este título podremos llamar a otros 3 amigos para que nos echen un cable en nuestra misión y peleen junto a nosotros. Ahora sí que suena innovador, ¿verdad?

LOS COMBATES
Mezcla de turnos y tiempo real

POCO SE SABE SOBRE EL SISTEMA DE COMBATES, pero parece que va a combinar elementos de los clásicos combates por turnos de la saga con otros propios de las peleas en tiempo real. La idea es que podremos movernos libremente por los escenarios de los combates, pero sólo podremos atacar o defendernos cuando se llene una barra de tiempo. Claro, que este sistema en apariencia sencillo en la práctica será mucho más profundo, porque midiendo nuestros tiempos de ataque y los de los enemigos podremos bloquear y devolver sus ataques, o realizar espectaculares combos.







LOS GRÁFICOS
Despliegue de luz y color

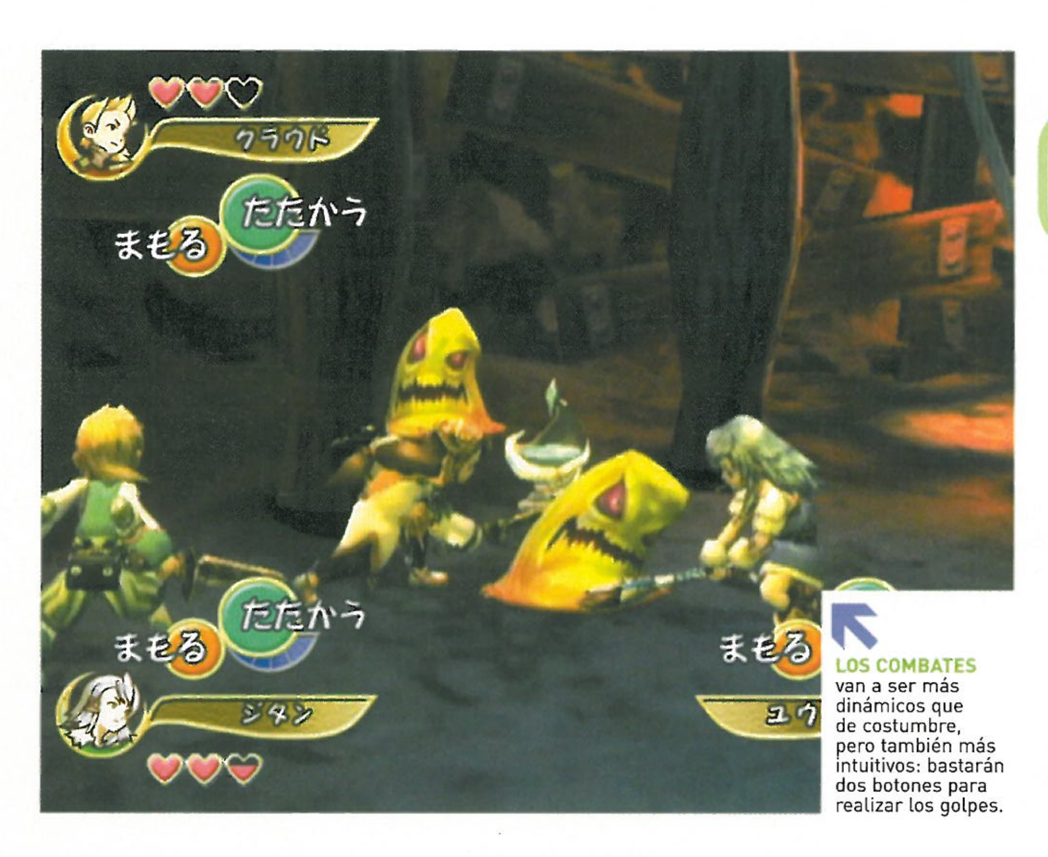
EL ESPECTÁCULO VISUAL que he podido ver en los pocos vídeos que se han mostrado del juego me ha dejado boquiabierto. La calidad de los escenarios, todos realizados en 3D, es impresionante, bien por la cantidad de detalles, bien por otros efectos, como el modelado del agua. Y los modelos de los personajes y sus animaciones tampoco se quedarán atrás. Eso sí, para aprovechar al máximo los 1.2 Gb de capacidad de los mini-DVD, los programadores están trabajando en un sistema de compresión para los numerosos vídeos que se van a incluir.

DEL CREADOR DE «SECRET OF MANA»



EL PRODUCTOR DE «FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE», Akitoshi Kawazu, no es un novato en el género de los RPG, ni mucho menos. Y es que basta con echar un vistazo a su extenso "curriculum" para ver que también estuvo detrás de otro juego de rol de mucho éxito aquí en Japón, «Seiken Densetsu 3», aunque a vosotros os sonará más por «Secret of Mana» (SNES). ¿Lo recordáis? La idea base era recuperar una serie de artefactos mágicos que, al ser utilizados, modificaban el terreno de juego.

« LA CONEXIÓN ENTRE GBA Y GAMECUBE DARÁ UNA NUEVA DIMENSIÓN AL JUEGO, PUES OBLIGARÁ A LOS JUGADORES A HABLAR ENTRE ELLOS »



LOS COMBATES van a ser más dinámicos que de costumbre, pero también más intuitivos: bastarán dos botones para realizar los golpes.

CONECTIVIDAD CON GAME BOY ADVANCE
La aventura se vive en dos consolas

EL JUEGO DE GAMECUBE podrá conectarse con «Final Fantasy Tactics Advance» (GBA) para hacer más interesante el modo multijugador, pues las características de nuestro personaje sólo saldrán en nuestra portátil. Así, cuando necesitemos ayuda, tendremos que pedirla de viva voz a nuestros compañeros.





ACCIÓN · CAPCOM · Lanzamiento en Japón **Primavera** · Lanzamiento en España **Por confirmar**

aquí Tokio

Star Online Episode I & 2‹, el conocido RPG online de Sega.

→El juego online también está despegando en PlayStation 2. **Ya se sabe, por ejemplo, cuándo va a salir ‹Nobunaga Ambition Online›, un RPG ambientado en el Japón medieval** que permitirá a decenas de jugones compartir el mismo mundo virtual. Estará disponible aquí el 20 de marzo. Y Sony afirma que para finales de 2003 habrá 20 juegos online disponibles en estas tierras...

→Ya que hablamos de futuros lanzamientos, **será este verano cuando los miles de fans de Pokémon que hay en este país podrán disfrutar del juego para GameCube.** Ahora, que para poder "catarlo" tendrán que conectar «Pokémon Rubí» o «Pokémon Zafiro» a través del cable link que une GC y GBA.

→Otra novedad para GameCube trae la firma de **Sega, que va a desarrollar una nueva versión de ‹Sonic Adventure›, el genial juego de Dreamcast, aunque esta vez vendrá con el subtítulo DX.** ¿Serán las siglas de Deluxe?

→Como os podéis imaginar, **aquí en Japón también se ha mostrado la nueva versión de GBA, la Game Boy Advance SP, que tendrá una pantalla iluminada** para intentar solucionar los problemas de visibilidad de la consola original. En la foto de aquí debajo podéis haceros una idea del tamaño y la forma de la "recién nacida". Yo la he probado con «Metroid Fusion» y es una auténtica virguería. ¡Hasta la próxima!





ESTE PECULIAR HÉROE será muy aficionado a las posturitas y poses como ésta al atacar a sus enemigos. Cuanto más estilo tienen sus golpes, más poderoso es.

UN HÉROE CON ESTILO
VIEWTIFUL JOE

No es ‹Resident Evil› lo único que reluce entre los proyectos de Capcom para la consola de Nintendo. Entre tanto zombi destaca también la figura de Viewtiful Joe, un nuevo superhéroe que va a protagonizar un juego desmadrado y con mucho humor.

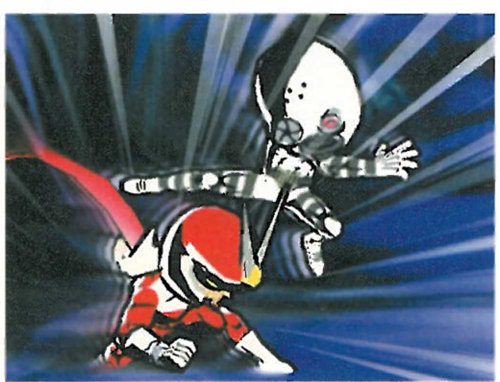
EL PROTAGONISTA
El superhéroe más molón

JOE, EL PROTAGONISTA DEL JUEGO, es un superhéroe que no destaca por sus poderes o armas. Sus mejores atributos son su elegancia y estilo a la hora de pelear, algo que van a comprobar los villanos que han secuestrado a su novia. Se trata de una parodia de héroes japoneses como Ultraman o Masked Rider, así que veremos a Joe haciendo posturitas o poses absurdas. Mucho cachondeo en un juego que exagera los estereotipos de estos personajes tan populares.









LA ACCIÓN

Combos y golpes "con clase"

LUCHAR CON ESTILO es el objetivo en el juego. Me explico: el desarrollo es el de un clásico "beat'em up" de scroll lateral, pero cada vez que "caneemos" a un enemigo podremos activar ataques especiales que harán que ese golpe sea más espectacular. Con "Slow-Mo", los ataques serán a cámara lenta y los enemigos saldrán volando por toda la pantalla, mientras que con "Mach Speed", Joe cruzará la pantalla a toda pastilla. Y con "Zoom In" la cámara se acercará a Joe mientras deja frito a un enemigo. Cuanto más estilo tengamos (con poses, gritits y demás parafernalia "superheróica"), más progresaremos.





«LA PARODIA DE LOS SUPERHÉROES JAPONESES Y LA ESPECTACULARIDAD GRÁFICA TRATARÁN DE OFRECER DIVERSIÓN Y ACCIÓN POR IGUAL»



LUCHAREMOS CONTRA VARIOS ENEMIGOS, sin que en ningún momento Joe pierda su clase y estilazo. Los escenarios serán también variados y muy originales.

LOS GRÁFICOS

"Cell Shading" y cabezones

«VIEWTIFUL JOE» va a ser un juego muy desenfadado, que cargará las tintas en su sentido del humor. Es por eso que sus responsables han optado por la técnica "Cell Shading" para darle un aspecto de dibujos animados al conjunto, junto con mucho colorido. Y siguiendo con el cachondeo, los personajes van a ser "super deformed", con enormes cabezones que hará difícil que nos los podamos tomar en serio. Todo esto salpicado de elementos gráficos chulísimos, como "motion blur", "tiempo bala" como en Matrix (¡hasta esquivaremos misiles!) o efectos de luz flipantes.

HIDEKI KAMIYA

ESTE TIPO DURO es ahora mismo uno de los nombres con más peso en la industria consolera japonesa. Se unió a Capcom en 1994, para participar en el desarrollo del primer capítulo de «Resident Evil», que vio la luz en PSone. A continuación, se encargó de dirigir el mega-éxito «Resident Evil 2» (PSone), y para remate ha coordinado «Devil May Cry» (PS2). Ahora va a cambiar totalmente de estilo.



LOS RETOS DE LINK


Combatir contra monstruos


Explorar los escenarios


Hablar con los personajes

LO QUE TIENES QUE CONOCER

- Estreno: **Ya disponible en Japón, 26 de marzo (USA), mayo (Europa)**
- Consola para la que sale: **GameCube**
- Tipo de juego: **Action RPG**
- De dónde viene: **Es el estreno en GameCube de una de las sagas más populares de la historia**
- Compañía que lo está programando: **Nintendo**
- La mayor novedad: **Sus gráficos, y la posibilidad de controlar el viento**

LINK

ESTE ELFO es el protagonista de una de las series consoleras de rol más clásicas. Paradójicamente, nunca antes le habíamos visto con un aspecto tan juvenil como el que luce en su nueva aventura.

¡YA TENEMOS EL JUEGO MÁS ESPERADO!

ACOMPAÑAMOS A LINK EN LOS PRIMEROS PASOS DE SU AVENTURA

ZELDA SE PASA A LOS DIBUJOS ANIMADOS

Link, el elfo más conocido de Hyrule, ha presentado ‹The Legend of Zelda: the Wind Waker› a los afortunados jugones japoneses. Nosotros no hemos perdido ni un minuto en hacernos con una copia, para así contaros cómo es su nueva y rompedora aventura.

Esta genial saga de Action RPG (o lo que es lo mismo, juegos de rol con combates en tiempo real) protagonizada por el carismático Link es, junto con los juegos de Mario y Pokémon, el título de la Gran N más querido por la gente. De hecho, todas las entregas que han aparecido para sus diferentes consolas bajo el sello de «Zelda» siempre han obtenido críticas tremendamente favorables. Además, varios capítulos, como «A Link to the Past» (SNES) o el propio «Ocarina of Time» (N64), fueron calificados en su momento como los mejores juegos de la historia, y aún hoy nos siguen pareciendo geniales. Así que no nos extraña que el lanzamiento de «Zelda: The Wind Waker» para GameCube haya desatado la locura entre los jugones de todo el mundo.

➔COMO SIEMPRE, LOS USUARIOS JAPONESES han sido los más afortunados, puesto que desde el 13 de diciembre ya disfrutan en sus modernos televisores de las andanzas del intrépido elfo de Hyrule. Y a tenor de lo que se ha comentado acerca del juego por allí, lo cierto es que todos los que se han hecho con el mini-DVD se lo deben estar pasando francamente bien. Sin ir más lejos, la revista Famitsu (que quizá sea la publicación de videojuegos más famosa del planeta... después de Hobby Consolas, claro) le ha otorgado una puntuación perfecta, 40 puntos sobre 40 posibles, un galardón que sólo habían obtenido tres juegos más antes: «Vagrant Story», el genial RPG para PSone; «Soul Calibur», el beat'em up que rompió moldes en Dreamcast y, ▸▸



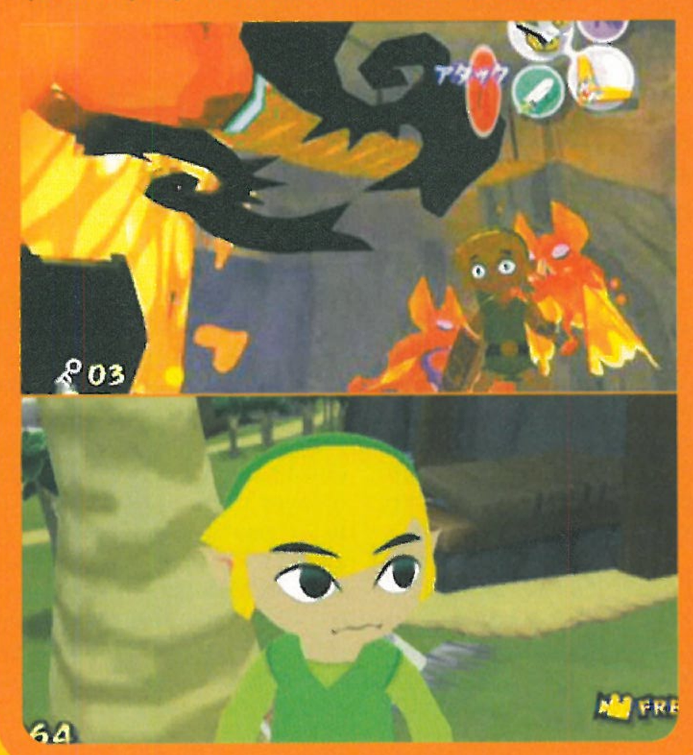


LOS COMBATES siempre se llevan a cabo en tiempo real, por lo que su fluidez y dinamismo están asegurados. Lo malo es que a veces los rivales serán muy duros de pelar.

UNOS OJUELOS CON VIDA PROPIA

La clave está en su mirada

Link posee una animación facial sin precedentes en ningún otro juego de consola. Pero es que, además, esta pasada técnica también influye en la jugabilidad del juego. Los ojos de Link siempre se fijan en cualquier personaje o detalle que le pueda parecer sospechoso, dándonos así pistas de nuestros siguientes pasos a realizar. O sea, que habrá que fijarse bien en su mirada durante toda la aventura.





por último, el propio «Ocarina of Time» (N64), antecesor de este «Wind Waker». En su primera semana a la venta, el nuevo «Zelda» ya ha vendido más de 400.000 unidades, así que con todos estos antecedentes, la emoción cuando por fin lo tuvimos en la redacción fue tremenda.

EN CUANTO CONECTAMOS EL DISCO A LA CONSOLA nos vimos trasladados a una remota isla llamada Pororo. En ella se encuentra nuestro querido Link, quien pasados 100 años desde su epopeya en «Ocarina of Time», se encuentra más que dispuesto para vivir una nueva aventura.

Sin embargo, la primera vez que vimos al héroe de Hyrule casi no le reconocimos: ¿qué ha pasado con su traje verde? ¡Parece que en esta ocasión comenzamos sin él! Y por cierto, tampoco tenemos ni armas, ni dinero, ni nada de nada. En fin, que parece que habrá que avanzar un poco para conseguir todas esas cosas.

Dicho y hecho. Nos damos una vuelta por los alrededores de la aldea que se encuentra junto a la







LA VARIEDAD DE ACCIONES que Link podrá llegar a realizar a lo largo de su travesía (saltar, nadar, etc.) será muy grande, permitiéndole superar las más variadas situaciones.

LOS ESCENARIOS, tanto interiores como exteriores, están plagados de detalles. Es uno de los juegos más bonitos que hemos visto jamás. Os dejará alucinados.

orilla del mar, y lo primero que exclamamos al descender fue un largo "¡ooohhhhhhh!" Y no es para menos, porque el juego muestra unos gráficos de infinita calidad, calcados a los de las mejores pelis de animación. Son tan buenos, y tienen tantos detalles, que nos sentimos incluso algo abrumados. Lo que más llama la atención es la sensación de "viveza" que se respira en la isla. Todo lo que aparece en pantalla (personajes, arbustos, el agua del mar, el fuego de las chimeneas...) está en continuo movimiento, y sus animaciones son realmente fantásticas. Vamos, que mientras jugamos tenemos toda la sensación de estar viendo una película de dibujos animados, aunque totalmente interactiva, claro.

→**PERO SIGAMOS CON NUESTRO RECORRIDO** por la aldea, que con tanto alarde gráfico casi nos perdemos. Hay varias chozas, luego tendremos que visitarlas. Sin embargo, antes de entrar en la primera nos tropezamos con un cerdo de un aspecto la mar de simpático. Como veis, la mano de Miyamoto (que aunque no ha sido el director del juego, lo ha supervisado con lupa) y su fino sentido del humor está ▸▸

LA MEJOR AVENTURA DE LINK NOS TRANSPORTA A UNA ISLA PLAGADA DE PELIGROS, COMBATES Y MUCHOS PUZZLES

GRAN VARIEDAD DE EXTRAS

Más que un juego

«The Wind Waker» trae un montón de sorpresas impagables. Para empezar, todos los japoneses que hicieron su reserva del título fueron obsequiados con un completo mini-DVD con los juegos «Ocarina of Time», el clásico de N64, y «Ura Zelda», una versión alterada de éste último para el 64DD. Además, el juego también se va a poder conectar con GBA para ampliar su jugabilidad.





Zelda, una saga de grandes aventuras

Zelda (NES, 1986) Este título fue el estreno de Link en las consolas, y supuso toda una revolución en el género de las aventuras. **Punt. HC: 96**



Zelda

Zelda II (NES, 1988) Para su continuación, Link cambió las aventuras por la acción, con peores resultados. La cámara pasó a ser lateral. **Punt. HC: 85**

A Link to the Past (SNES, 1992) Para muchos, esta precuela de los juegos de NES fue el mejor Action RPG que pasó por la 16 bits de Nintendo. **Punt. HC: 96**



A Link to the Past

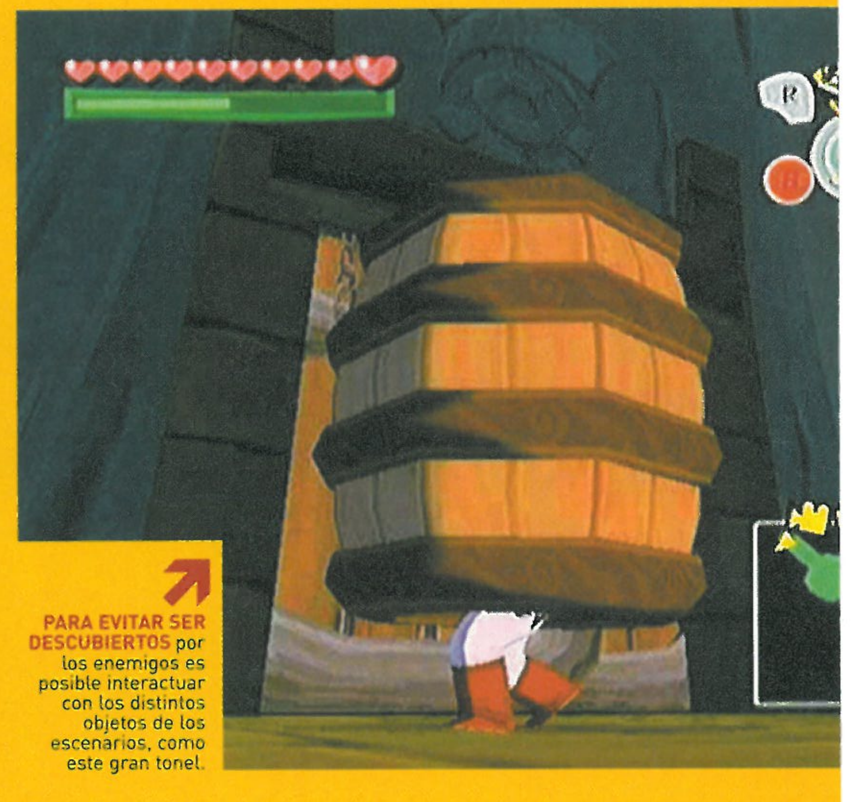
Faces of Evil (CDi, 1993) Wand of Ganon (CDi, 1993), Zelda´s Adventure (CDi, 1994) Estos tres juegos no fueron realizados por Nintendo, y su calidad era mediocre. **Punt. HC: Sin Valorar**

Link´s Awakening (GB/GBC, 1994) La primera odisea portátil de Link se convirtió en la mejor aventura para esta consola. Su dificultad era de las más elevadas de la saga. **Punt. HC: 92** ▸▸



Link´s Awakening





PARA EVITAR SER DESCUBIERTOS por los enemigos es posible interactuar con los distintos objetos de los escenarios, como este gran tonel.

LARGAS TRAVESÍAS POR EL OCEANO

¡Domina el viento!

Una de las mayores innovaciones que nos ofrece esta aventura es la posibilidad de controlar el viento, gracias a un objeto llamado la Vara del Viento. Para que os hagáis una idea, este instrumento viene a funcionar más o menos como la ocarina que utilizábamos en «Ocarina of Time» para alterar el tiempo. Su empleo es fundamental para poder viajar en barca de una zona a otra de los mapeados. ¡Una idea genial!



presente ya desde el comienzo de la aventura. ¿Habrá que hacer algo con él? Vayamos corriendo a averiguarlo. Investigando por la zona damos con nuestro primer gran descubrimiento: en el interior de una canoa encontramos a una especie de faquir que vende un buen número de objetos. Lo malo es que la mitad de sus pertenencias no sabemos ni lo que son, ni para qué sirven, pero hay una especie de bolas rojas que llaman nuestra atención. Decidimos comprarlas, pero como no aparecen por ningún sitio, probamos a entrar en el menú del inventario.

ESTE MENÚ RESULTA SER MUY PRÁCTICO. En él podemos ver desde el mapa de la isla hasta el estado en el que se encuentra nuestro héroe, así como los objetos que tiene equipado. Asignamos estas bolas a uno de los botones del mando y se la damos rápidamente al cerdito. ¡Como se la come, el condenado! Lo malo es que la recompensa no es de nuestro agrado, pues sólo nos dan dinero. ¡Menudo chasco! Nada, a seguir investigando.

Vamos a entrar en la casita esa que os decíamos antes, a ver qué encontramos. Vaya, qué bien decorado está el interior de esta choza: hay un montón de muebles, mesas llenas de trastos... Nos acercamos a una y ¡qué torpes somos, tiramos un plato! Bueno, así descubrimos que se puede interactuar hasta con los objetos más intrascendentes.

Seguimos husmeando por la casa y descubrimos que hay una señora mayor, de aspecto amable... ¡como que es nuestra abuela! Hablamos con ella, ¡y por fin conseguimos nuestro traje verde! Ahora sí que parece el Link de siempre. ¿Y ahora qué? Pues que entramos en otra casa, en la que un anciano nos da una espada. ¡Qué bien, ya podemos luchar!

Sin embargo, nuestra felicidad se ve truncada por un triste acontecimiento, que se convierte en el desencadenante de la trama principal de la aventura. Resulta que un ave gigante rapta a Arilla, la hermana de Link, y se aleja sin que podamos hacer nada. En cuanto recobramos el control de Link optamos por dirigirnos a un bosque y, al poco de caminar por él, asistimos a nuestro primer enfrentamiento. ¡Genial! Tanto el sistema de control como la mecánica de los combates es similar al que disfrutamos en «Ocarina of Time» y «Majora´s Mask».







LA CÁMARA siempre nos muestra el plano más espectacular posible. Y lo bueno es que nunca nos dejará vendidos. ¡Qué maravilla!

A PESAR DE TENER UN ASPECTO INFANTIL, EL NUEVO «ZELDA» ES UNA AVENTURA PROFUNDA Y ABSORBENTE COMO POCAS



LOS NUEVOS ÍTEMS permiten a nuestro intrépido héroe realizar acciones que nunca habíamos visto, como planear en el aire gracias a una Hoja Deku.

HISTORIA Y LEYENDA (II)

Ocarina of Time (N64, 1998) El clasificado por muchos como "mejor juego de la historia" fue, obviamente, el mejor título que apareció para esta consola. Sus gráficos eran una auténtica pasada, y su genial sistema de control fue copiado por otros juegos hasta la saciedad. **Punt. HC: 98**



Ocarina of Time

Majora´s Mask (N64, 2000) La continuación del título anterior no fue tan revolucionario como el original, pero su desarrollo sí era igual de divertido. Usaba el periférico Expansion Pak para potenciar los gráficos. **Punt. HC: 90**

Oracle of Seasons/Ages (GBC, 2001) Estos dos cartuchos complementarios (al estilo de «Pokémon Oro y Plata») desarrollados por Capcom causaron sensación en la portátil de color por su insuperable diseño de niveles, duración y jugabilidad. Es de lo mejor que podéis encontrar en esta consola. **Punt. HC: 95**



Oracle of Seasons/Ages

Four Swords (GBA, 2003) Este "remake" del genial «A Link to the Past» de SNES acaba de ser lanzado en USA, cosechando un éxito sin precedentes. Como mayor novedad, incluye un modo multijugador para cuatro jugadores y alguna que otra sorpresa más. Esperamos verle por aquí en pocos meses. **Punt. HC: ?**



Four Swords



LOS ENEMIGOS FINALES harán acto de presencia en el juego. Cada uno de ellos tendrá sus habilidades y puntos débiles, que habrá que adivinar para derrotarlos.



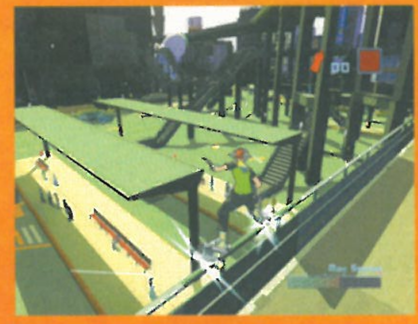
Por tanto, todo el combate se desarrolla en tiempo real (vamos, sin turnos) y nos podemos desplazar libremente por el escenario. La espectacularidad de estas imágenes nos deja atónitos, y no salimos de nuestro asombro hasta que acabamos con nuestro oponente.

AHORA REGRESAMOS A CASA DE LA ABUELA, que nos regala un escudo para poder defendernos, y nos despedimos de ella, porque ¡nos vamos en barco a otra isla para tratar de encontrar a Arilla! Para ello contamos con la ayuda de una especie de piratas, que parece que nos ayudarán en determinados momentos de la aventura. ¡Y ya veréis cómo mola navegar! El efecto del oleaje es genial, y el agua tiene un aspecto diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Por supuesto, el viento es elemento imprescindible para navegar, y lo mejor de todo es que a lo largo de la aventura podremos dominarlo con la ayuda de la Vara del Viento. En fin, que al cabo de un rato alcanzamos tierra firme y llegamos a nuestro destino: Monster Island. Y la cosa se pone fea desde el principio: ¡nada más llegar nos da por perder la espada! ¿Cómo la recuperaremos? Pues no os lo vamos a decir, porque tampoco queremos "destriparos" el juego tan pronto. Quedaos con que es una pasada, ¡y no dudéis que seguiremos hablando de él en próximos números de la revista! HC

VALORACIÓN PRELIMINAR

Comparamos la aventura de Link con los mejores juegos actuales

Para que tengáis una idea clara de lo que nos ha parecido el primer contacto con este genial título, a continuación vamos a comparar cuatro de los apartados más destacados de este «Wind Waker» con los vistos en otros juegos de gran calidad y que seguro que os suenan. Y lo cierto es que la nueva obra maestra de Miyamoto sale victorioso en la gran mayoría de las comparaciones. ¿Estáis listos? Pues comenzamos:



MEJORES GRÁFICOS QUE «JET SET RADIO FUTURE»
La aventura de Link emplea la técnica "Cel-shading" para representar los gráficos. «Jet Set Radio Future» en Xbox, «Sly Raccoon» en PS2, y otros juegos, ya han utilizado esta técnica anteriormente, pero su calidad no llega, ni de lejos, a la que ofrece esta rompedora aventura.



TAN DIVERTIDO COMO «MARIO SUNSHINE»
La aventura del bigotudo fontanero nos parece de las más divertidas que han aparecido hasta el momento en consola alguna. Sin embargo, por lo que hemos visto de «Wind Waker», su nivel de diversión promete alcanzar las mismas cotas, o incluso superarlas. Ahí es nada.



TAN PROFUNDO COMO «FINAL FANTASY X»
Tidus y sus amigos nos sumergieron en un mundo de fantasía del que era casi imposible no enamorarse. Por su parte, las andanzas de Link nos llevarán a recorrer unos mapeados enormes, llenos de cosas que hacer, gente con la que hablar y multitud de puzzles que resolver.



MÁS INNOVADOR QUE SUS EPISODIOS PRECEDENTES
La saga «Zelda» siempre ha sido todo un alarde de creatividad e innovación, ofreciendo en cada entrega elementos novedosos. «Wind Waker» nos va a sorprender más aún, pues vamos a poder controlar el viento, navegar por el océano, utilizar nuevos objetos, y mil cosas más.





LAS GUERRAS CLON ESTÁN LEJOS DE ACABAR

Página Web Oficial de Star Wars www.starwars.com

STAR WARS LAS GUERRAS CLON



Libra batallas cuerpo a cuerpo y en campo abierto.

Donde acaba el Episodio II, comienza tu batalla.

Defiende la República por tierra y aire en los campos de batalla de seis mundos diferentes. Lucha en cuatro modos multijugador; estrategia por equipos, deathmatch, rey de la montaña y resistencia en cooperación, o toma el papel de Mace Windu, Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi y dirige a tus tropas clon hacia la victoria en una campaña épica. Tu misión: ¡Derrotar a los ejércitos Separatistas!



Combate a través de 16 misiones en seis inmensos mundos.





NINTENDO GAMECUBE

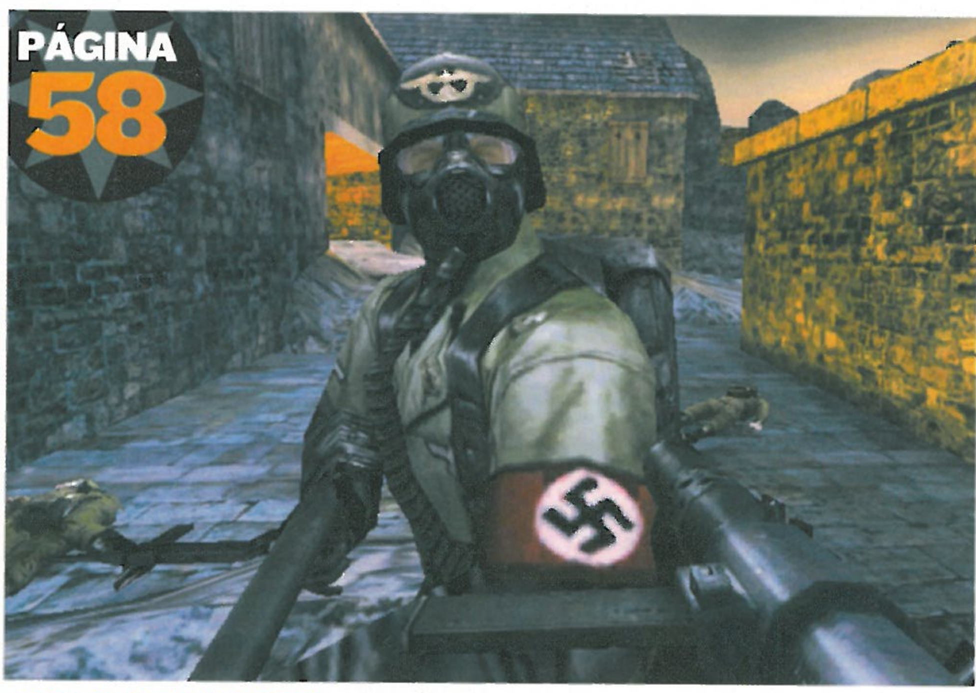
www.swclonewars.com
www.espana.ea.com
www.lucasarts.com



PANDEMIC

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



«RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN» Cuando creíamos que los shooters ambientados en la 2ª Guerra Mundial ya no daban más de sí, vemos que se está preparando una batalla alucinante... ¡y se librará en Xbox y PlayStation 2!



«RESIDENT EVIL 0» Todavía nos dura el susto, pero hemos sobrevivido a este primer contacto con la nueva entrega de la saga «Resident».

PÁGINA 40

TOMB RAIDER

Lara está más guapa que nunca, ahora sabe hacer más movimientos, y lo mejor es que lo va a enseñar todo -o casi todo- en su nueva aventura de PS2. ¡Aquí va un adelanto!



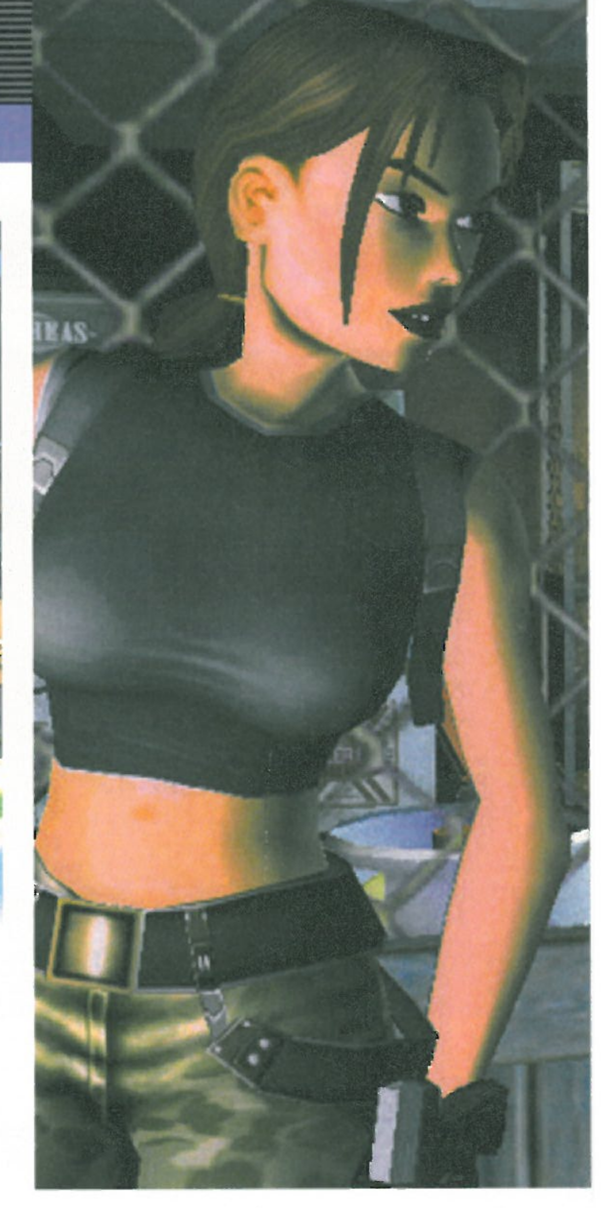
PÁGINA 46

«METROID PRIME» El salto a GameCube le ha sentado fenomenal a este clásico. ¿Queréis comprobarlo? ¡Leed este avance!

EN ESTE NÚMERO...



LARA TENDRÁ QUE INVESTIGAR la muerte de su antiguo amigo Von Croy. Para ello cruzará medio mundo haciendo gala de todas sus habilidades, como trepar, saltar y bucear. ¡Esta chica no deja de sorprendernos!





1 **LARA CROFT** sigue siendo nuestra favorita. Una chica de armas tomar, capaz de casi todo.



2 **KURTIS,** el compañero de Lara, que se va a convertir en una pieza clave dentro de la saga.



3 **LAS HABILIDADES** de infiltración le darán un nuevo estilo, menos plataformero, al desarrollo.



- **Marzo**
- **Eidos**
- **Aventura de acción**

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Que se preparen los paparazzi: después de unas vacaciones de más de dos años, nuestra querida Lara Croft volverá a subirse al escenario (de un juego). ¡Y esta vez estará muy bien acompañada!

ES LA HEROÍNA MÁS FAMOSA DE LAS CONSOLAS, inteligente, dura, guapa (¡está como un tren!) y además lleva una camiseta dos tallas menor, ¿sabéis de quién hablamos? Pues sí, después de unos retrasos de última hora, por fin Lara Croft volverá a llevarnos de aventuras por todo el mundo. Y encima, ésta será la primera vez que luzca la nueva y sensacional imagen que se ha ganado con el salto a PlayStation 2 (para haceros una idea, el número de polígonos de su cuerpo se va a multiplicar por 10).

EL ARGUMENTO DE «EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD», que ya es la sexta entrega de la saga, estará en la línea de los juegos anteriores. Es decir, que será una combinación entre una historia de misterio y las aventuras tipo Indiana Jones, dando como resultado el juego más siniestro de la serie. Nuestra misión consistirá en encontrar al asesino de Von Croy, uno de los personajes que ayudaba a Lara en el cuarto capítulo, pero poco a poco se irá complicando hasta vernos metidos hasta el cuello en medio



¡OJO AL DATO!

Llegará el próximo año... SE ESTÁ RODANDO LA SEGUNDA PELÍCULA
Después del éxito de "Tomb Raider", Angelina Jolie volverá a ser la protagonista de esta nueva peli de aventuras, que ya está en fase de rodaje.

Lara de carne y hueso... LA NUEVA MODELO QUE HACE DE LARA SE LLAMA JILL DE JONG
Es holandesa, se toma muy en serio su papel y, como podéis ver, cualidades no le faltan...

LARA CROFT

ESTE BELLEZÓN es, como sabéis, una arqueóloga que vive las aventuras más intensas en cada uno de sus juegos.

EL NUEVO "AMIGUITO" DE LARA se encargará de protegerla a lo largo de la mayoría de los niveles. Además también podremos tomar el control de Kurtis, que así se llama, en las fases finales del juego.









LOS ESCENARIOS DEL JUEGO estarán ambientados en 15 lugares distintos, y el clima variará. ¿Quién tiene un abrigo?

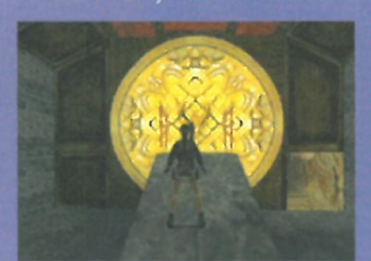
LAS PLATAFORMAS y los puzzles volverán a ser una parte muy importante del desarrollo, como en juegos anteriores.

UNA CHICA CON UN PASADO APASIONANTE

Además de convertir a Lara Croft en uno de los personajes más famosos del panorama consolero, la saga «Tomb Raider» nos ha llevado de aventuras por todo el mundo. Además, en cada una de estas aventuras, la protagonista nos ha sorprendido con nuevas habilidades: desde manejar una lancha a conducir una moto de cuatro ruedas:



TOMB RAIDER (1996) El comienzo de la saga, en PlayStation y Saturn, nos llevaba, entre otros sitios, a la gran pirámide de Egipto y a la selva.



TOMB RAIDER II (1997) La entrega de más calidad de toda la saga, tenía lugar entre Venecia, China y el Tibet, y fue un juego exclusivo de PSone.



TOMB RAIDER III (1998) Además de resultar terriblemente difícil, Lara nos condujo a lugares tan extraños como el Area 51. Sólo en PlayStation.



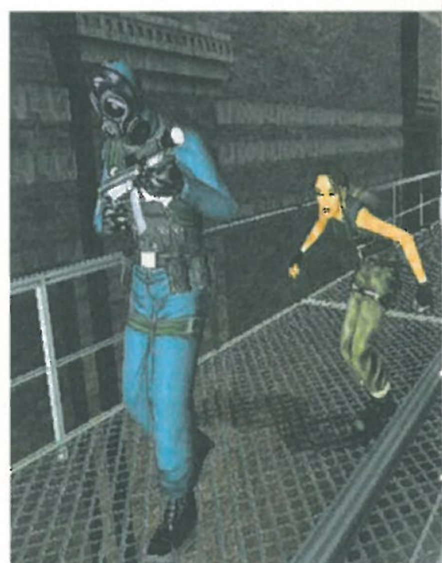
TOMB RAIDER LAST REVELATION (1999) Este capítulo apareció en Dreamcast y PSone, y se desarrollaba completamente en el Egipto faraónico.



TOMB RAIDER CHRONICLES (2000) Más que un juego, se trataba de una recopilación de distintos capítulos de la vida de Lara. Para DC y PSone.

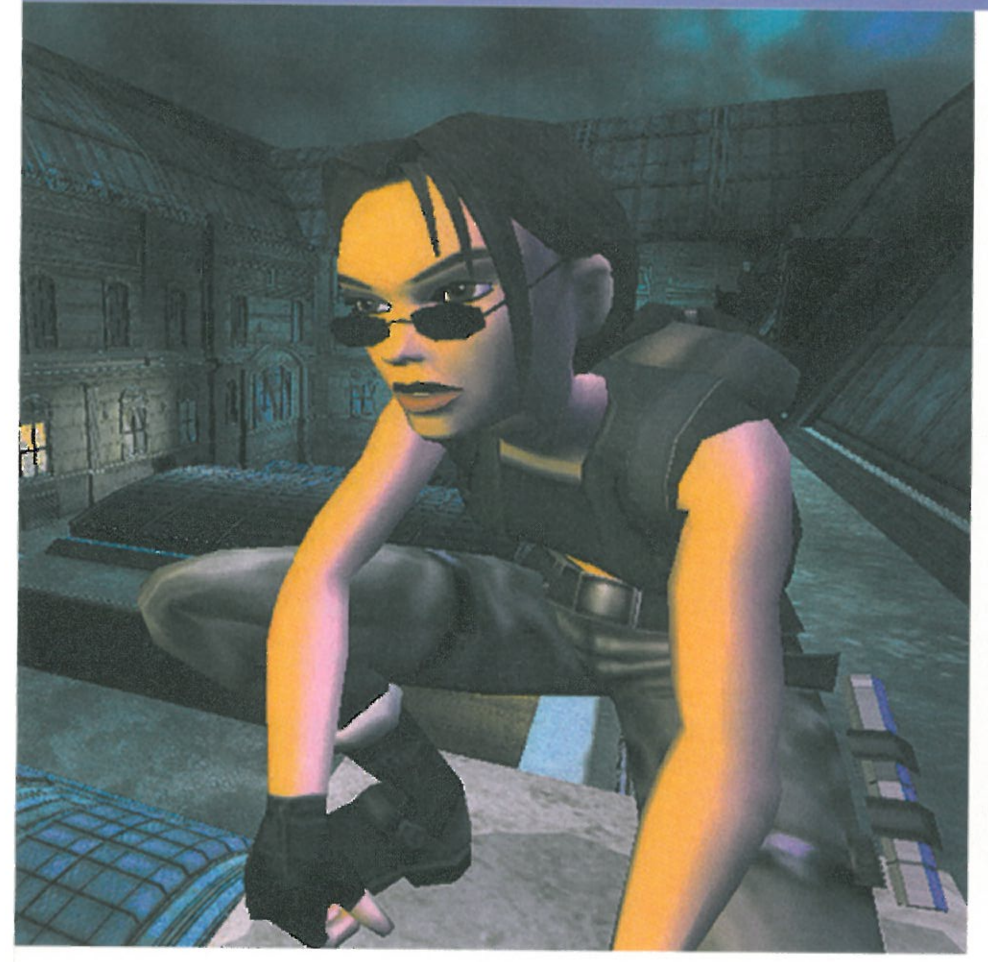


TOMB RAIDER THE PROPHECY (2002) En realidad han aparecido tres juegos portátiles, dos para GBC y éste, que salió a finales de 2002 en GBA.



de una conspiración mundial.

Por suerte, todo esto no nos va a pillar por sorpresa, ya que el desarrollo será muy parecido al de los juegos previos: nuestra protagonista tendrá que recorrer unos gigantescos escenarios en 3D haciendo gala de sus muchas habilidades (trepar, saltar, nadar...) y resolviendo unos cuantos puzzles. Aunque, en esta ocasión, también tendrá que conver-



EL DEBUT DE LARA EN PS2 HARÁ POSIBLE QUE DISFRUTEMOS DE LOS GRÁFICOS MÁS IMPRESIONANTES DE TODA LA SAGA



EL APARTADO TÉCNICO será uno de los más trabajados de PS2, gracias a las nuevas animaciones y al detalle de los modelos.







LARA APRENDERÁ NUEVAS HABILIDADES a medida que vayamos avanzando. De ese modo podremos acceder a lugares secretos.



LOS EFECTOS DE LUZ, además de mejorar la ambientación, nos servirán para descubrir pasadizos o la sombra de los enemigos.

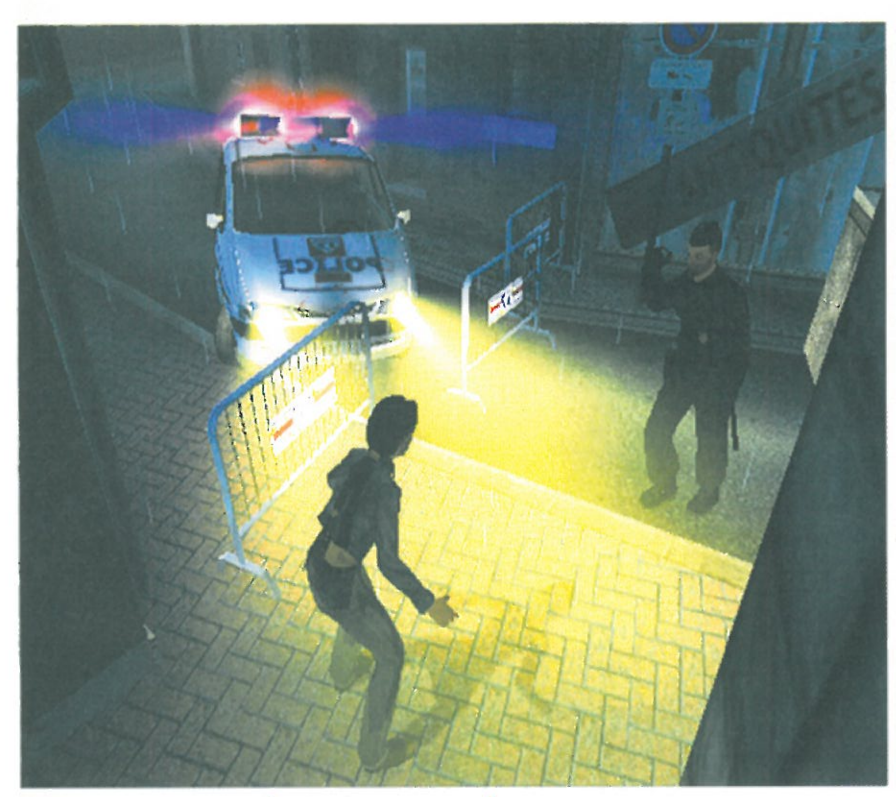
sar con otros personajes, investigar dentro de cajones y armarios y, cómo no, liarse a tiros (o a puñetazos) cuando la situación se ponga especialmente "delicada".

→LA INFILTRACIÓN SERÁ LA GRAN NOVEDAD, ya que habrá fases en las que Larita tendrá que pasar desapercibida por delante de las narices de los centinelas. Para ello, podremos usar nuevos movimientos, como apoyarnos contra las paredes, andar de puntillas o echar un vistazo antes de doblar una esquina.

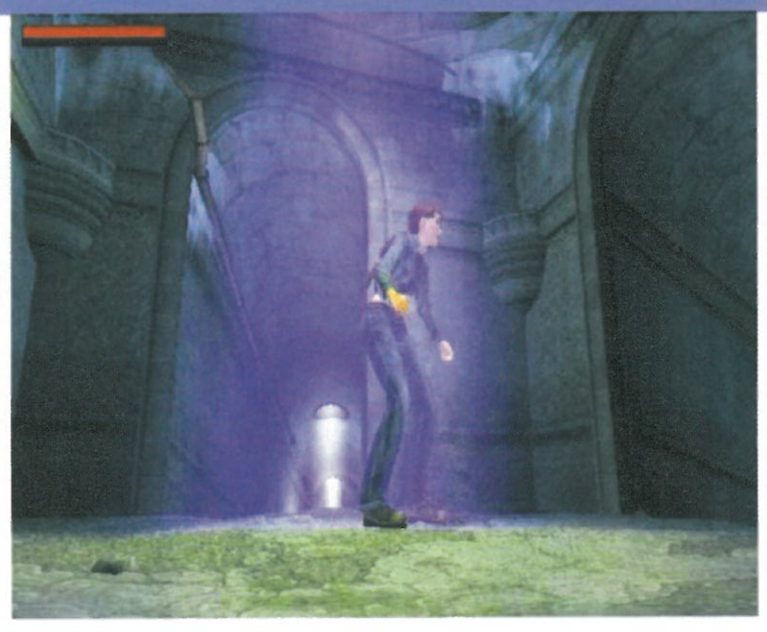
Y eso no es todo. Dependiendo de lo bien o mal que superemos cada situación, nuestra protagonista irá ganando nuevas habilidades, como si fuera un juego de rol. Por ejemplo, si conseguimos evitar los combates haciendo gala de nuestro talento como espías, recibiremos una recompensa en forma de un salto más potente o más velocidad en la carrera, que nos ayudará a encontrar nuevas zonas secretas.

→TAMBIÉN HABRÁ UN SEGUNDO PERSONAJE, al que podremos controlar casi al final del juego. Se llama Kurtis Trent, y para no desvelaros más detalles, sólo os contamos que tendrá una relación "muy especial" con nuestra querida arqueóloga, pero no os preocupéis, porque la famosa aventurera seguirá siendo la protagonista absoluta.

Los dos personajes contarán con las mismas habilidades, así que las diferencias entre ambos estarán, sobre todo, en las armas que utilizará cada uno. Kurtis podrá lanzar una cuchilla voladora llamada Chirugai, mien-

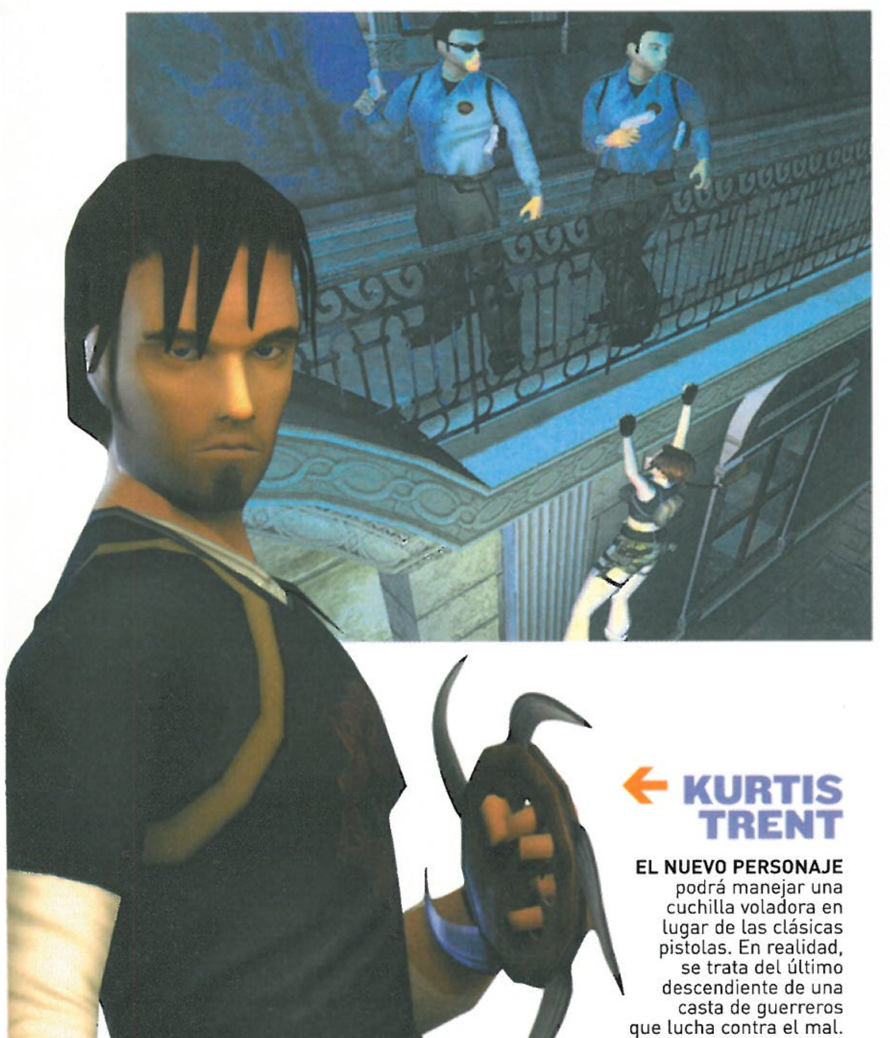


LARA TENDRÁ QUE HUIR DE LA POLICÍA, porque es la principal sospechosa de un asesinato. Pero claro, ella es inocente, y ahora le va a tocar descubrir el misterio.



EL VESTUARIO DE LARA también se adatará a los diferentes niveles. Por ejemplo, en la ciudad de París podremos verla vestida con unos vaqueros y una cazadora.





KURTIS TRENT

EL NUEVO PERSONAJE podrá manejar una cuchilla voladora en lugar de las clásicas pistolas. En realidad, se trata del último descendiente de una casta de guerreros que lucha contra el mal.

tras que Lara utilizará sus clásicas pistolas. Nosotros tendremos que alternar el control de uno y otro dependiendo del escenario que nos toque, pero Lara y Kurtis se encontrarán varias veces durante la aventura.

EN TOTAL, VISITAREMOS 15 LOCALIZACIONES, como las calles de París, el museo del Louvre o un manicomio en Praga y, como novedad, en todas ellas nos encontraremos con diferentes condiciones climáticas (lluvia, niebla e incluso nieve).

Ni que decir tiene que el nivel técnico de «Tomb Raider: El Angel de la Oscuridad» estará a la altura de las circunstancias, en especial por los efectos de luz en tiempo real y por las más de 500 animaciones diferentes que tendrá nuestra protagonista. ¿No se os cae la baba por las ganas de volver a verla? Pues ya queda poco tiempo para nuestra cita con ella. De momento, os dejamos que vayáis abriendo boca con estas pantallas exclusivas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

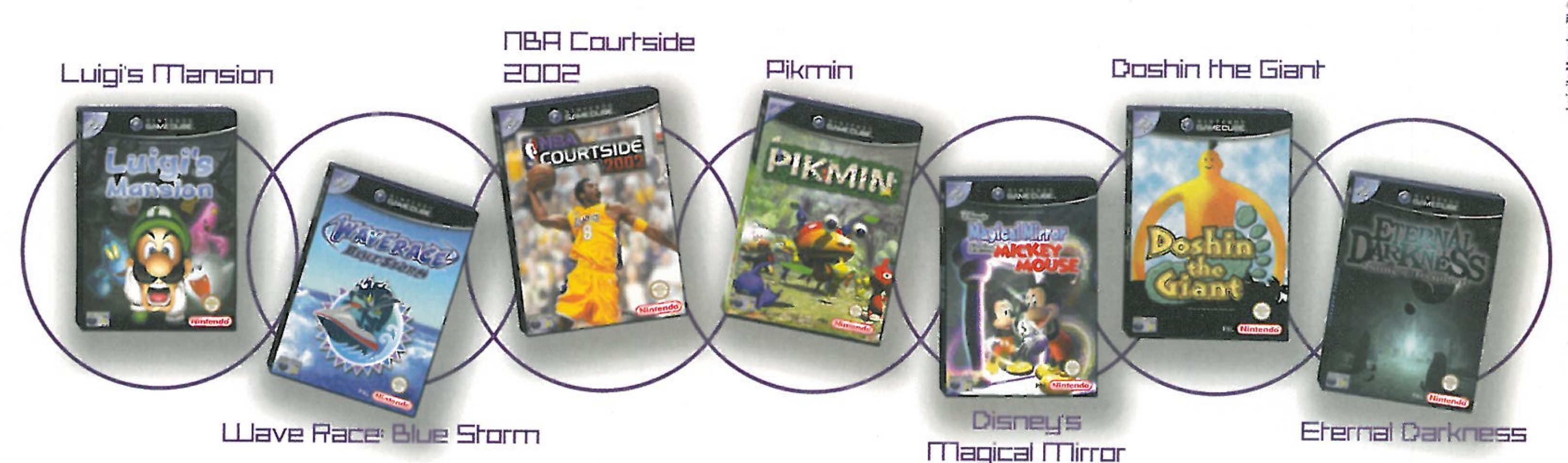
Tenemos muchas esperanzas puestas en el primer «Tomb Raider» de nueva generación, ya que los juegos que salieron para Dreamcast no fueron más que adaptaciones de PSone. Y la verdad, parece claro que no va a defraudar a nadie.



Ahora al comprar tu Nintendo GameCube



elige uno de estos juegos* totalmente gratis



* Promoción válida desde el 1 de febrero hasta el 15 de marzo de 2003. Cada establecimiento dispone de un número limitado de cada título. Si el juego que quieres está agotado deberás elegir otro entre los disponibles.





Life's a game
www.nintendo.es





LA AMBIENTACIÓN ESPACIAL de esta aventura será impresionante. Además de escenarios "hi-tech", también tendremos que explorar ruinas extraterrestres, una selva, cavernas con ríos de lava... ¡y todo lleno de enemigos!



LAS CLAVES

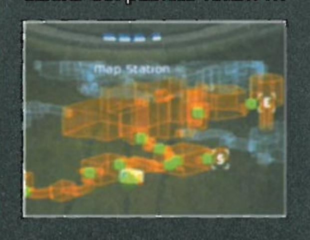
1 **LOS GRÁFICOS** os van a impresionar por el tamaño de los rivales y la cantidad de efectos.



2 **LAS HABILIDADES** de Samus serán variadas y fundamentales para resolver todos los puzzles.



3 **LA AVENTURA** va a primar sobre los tiros, gracias al complicado diseño del planeta Tallon IV.



- Marzo
- Nintendo
- Aventura

METROID PRIME

Lo tenemos claro: si alguna vez viajamos al espacio, lo primero que meteremos en la maleta será un cargamento de insecticida. ¡A ver si así nos libramos de estos terroríficos bichejos espaciales!

LAS AVENTURAS ESPACIALES DE SAMUS ARAN, la protagonista de «Metroid», son, junto a los juegos de Mario y Zelda, una de las sagas más populares de Nintendo. ¿Queréis saber por qué? Fácil, porque además de tener siempre el apartado técnico más "currado", combinan a la perfección las partes de aventura y los tiroteos. Pues eso es justo lo que nos vamos a encontrar en el nuevo «Metroid Prime», el estreno de la saga en GameCube: una aventura de ciencia ficción en toda regla, llena de enfrentamientos, ¡y por primera vez realizada con vista en primera persona!

LO VEREMOS TODO DESDE EL INTERIOR DEL CASCO, y tendremos que utilizar el típico punto de mira para acribillar a los cientos de enemigos que nos atacarán por todas partes... ¡y encima serán unos insectos del tamaño de un camión de bomberos! Lo bueno es que nuestra propia visera nos servirá para comprobar la energía o la munición que nos queda, e incluso el calor que hace en el exterior. Vamos, lo necesario para que ningún bicho nos pille de marrón.

Pero lo fundamental será resolver los puzzles, que casi siempre consistirán en conseguir nuevas habilidades para pasar a una zona del escenario que antes era



■ «METROID» VA A SER MÁS UNA AVENTURA EN PRIMERA PERSONA QUE UN JUEGO DE DISPAROS ■

LA PERSPECTIVA SUBJETIVA y la cantidad de enemigos extraterrestres pueden haceros pensar que la acción se impondrá en «Metroid Prime», pero el reto más importante será resolver un mogollón de puzzles.

¡OJO AL DATO!

Es el más esperado...
HA ARRASADO EN VENTAS EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS
Se trata de uno de los juegos más fuertes de Nintendo para principios de año, sobre todo después de triunfar en Japón y Estados Unidos. En los USA superó las 250.000 unidades vendidas en tan sólo unos días.

Un extra de lujo...
INCLUYE EL JUEGO ORIGINAL DE NES
Una vez que os hayáis acabado «Metroid Fusion» en vuestra Game Boy Advance, podréis conectar ambas consolas (con los dos juegos) para acceder a modos extra. El más suculento, sin duda, es la inclusión del primer «Metroid» de NES al completo. ¡Irresistible!

SAMUS ARAN

ESTA CAZARRECOMPENSAS viste una armadura capaz de convertirse en bola y resistente al fuego. El traje ideal para salir a cazar insectos gigantes.

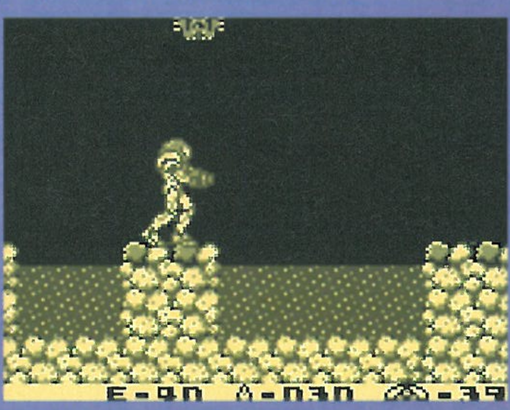


LA SAGA METROID AL COMPLETO

Seguro que muchos piensan que Lara Croft es la chica pionera en esto de las aventuras. Sin embargo, mucho antes de «Tomb Raider», la cazarrecompensas espacial Samus Aran se hizo famosa derrotando a malvados extraterrestres. Eso sí, sus juegos eran aventuras en 2D, muy lejanas del espectacular «Metroid Prime».



METROID (1986) El primer juego de Samus, exclusivo de NES, consistía en derrotar al "Mother Brain", que estaba escoltado por metroids en las cuevas del planeta Zebes.



METROID II: RETURN OF SAMUS (1991) Tras vencer al "Mother Brain" Samus viajaba al planeta SR388 para luchar contra la reina metroid. Sólo apareció en GB.



SUPER METROID (1994) Se trata de un "remake" de la primera parte para Super NES, con Samus de vuelta en Zebes para acabar con un "Mother Brain" resucitado.



METROID FUSION (2002) Uno de los mejores juegos de GBA, que recupera el aspecto visual del juego de Super NES, pero nos trae un desarrollo completamente nuevo.



inaccesible. Al final, ya os adelantamos que Samus se revelará como uno de los protagonistas más versátiles que han aparecido en cualquier juego.

También se mantendrá una de las habilidades típicas de este personaje, la capacidad de convertirse en bola para pasar, a toda velocidad, por las zonas más peligrosas del planeta, aunque lo que de verdad cortará el bacalao

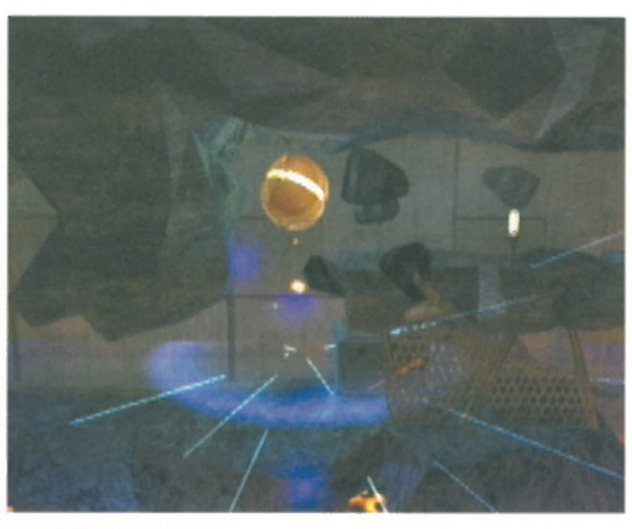


CADA NUEVA PIEZA DE LA ARMADURA QUE ENCONTREMOS NOS ABRIRÁ PASO A ZONAS OCULTAS Y NOS DARÁ NUEVAS HABILIDADES



CADA ZONA DEL PLANETA TALLON tendrá sus propios enemigos. En los pozos de lava habrá que tener cuidado con estos dragones.





CONVERTIDOS EN BOLA tendremos que superar niveles de habilidad en una perspectiva pseudo 3D. Si caemos a la lava, nos despedimos.



LA PUNTERÍA AUTOMÁTICA nos vendrá de vicio para darle caña a los enemigos cuando nos ataquen en grupos muy numerosos.

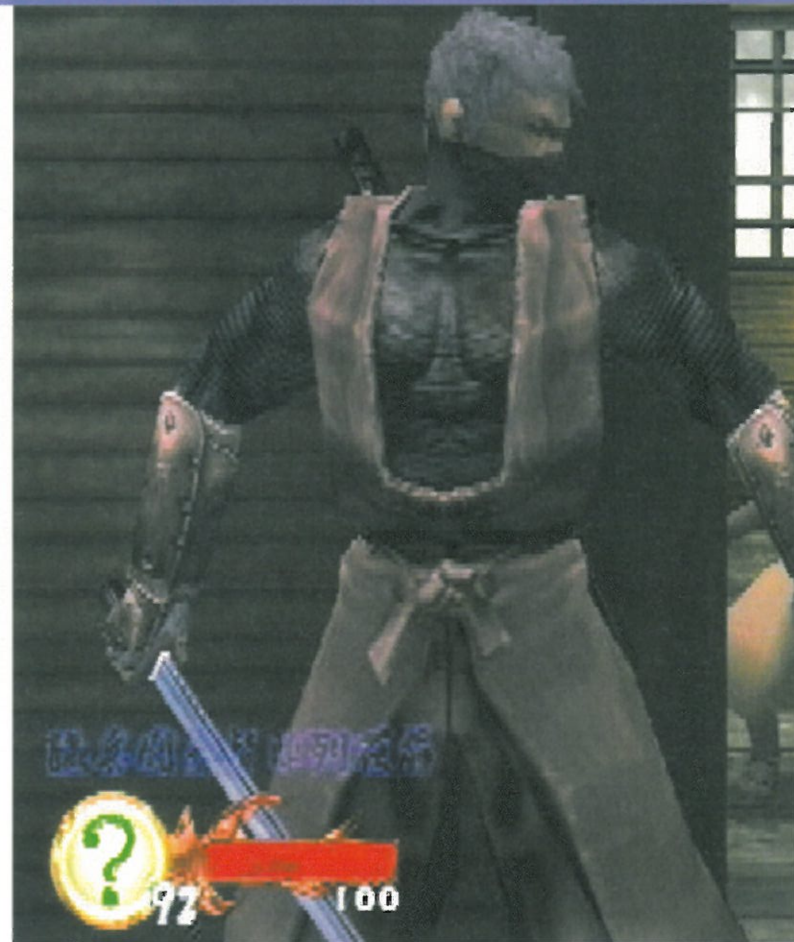
serán nuestras armas, desde misiles de energía hasta rayos congelantes. Para hacernos con todas ellas tendremos que recorrer el planeta Tallon IV, un gigantesco mapeado con ambientaciones diferentes, como la jungla, las cavernas o una zona nevada. Por cierto, seguro que cuando hayáis echado un vistazo a estas pantallas habréis descubierto que serán los escenarios más grandes y elaborados que podamos encontrarnos en cualquier juego en vista subjetiva. Y encima van a tener un montón de elementos interactivos, que tendremos que ir descubriendo con un scanner.

→EL APARTADO TÉCNICO SERÁ OTRO DE LOS LUJOS del nuevo «Metroid Prime». Además del acongojante diseño de los enemigos, vamos a disfrutar de un catálogo de efectos que tiran de espaldas: gotas de agua, condensación, distorsión por el calor... ¡y el reflejo de la cara de nuestra protagonista sobre el casco! Otra de las novedades más interesantes será la posibilidad de conectar nuestra Game Boy Advance al juego y disfrutar, siempre que tengamos «Metroid Fusion» para la portátil, de jugosos extras. ¿No os morís de ganas por probar la primera aventura en perspectiva subjetiva de la historia? Pues ya queda muy poco para que estalle en vuestra GameCube, tened paciencia. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

El apartado técnico ya se perfila como uno de los mejores que hemos visto para esta consola, pero lo que más nos ha gustado es su desarrollo aventurero.





RIKIMARU Y AYAME, dos guerreros ninja, serán los protagonistas de esta aventura ambientada en el Japón feudal, en la que la infiltración será fundamental para triunfar.



LAS CLAVES

1 **EL SIGILO** será nuestro principal aliado. Antes de dar un solo paso, tenemos que asegurarnos de que ningún centinela enemigo esté cerca.



2 **LOS MOVIMIENTOS DE ATAQUE** permitirán acabar con cualquier enemigo sin hacer ruido. Para lograrlo, tendremos que atacarles por detrás.



3 **EL MULTIJUGADOR,** que tendrá un modo cooperativo e intensos duelos "uno contra uno".



Marzo
Activision
Aventura

TENCHU 3

No penséis que para luchar bien hay que gritar tanto como Bruce Lee. Los ninja, por ejemplo, saben pelear sin hacer un sólo ruido.

LOS NINJAS ERAN LOS MATONES A SUELDO del antiguo Japón. Eran unos tíos expertos en el manejo de la espada, las artes marciales y el lanzamiento de shurikens (las famosas estrellas de metal que se clavan en todas partes) pero, sobre todo, se les temía porque atacaban sin ser vistos. Precisamente dos de estos misteriosos guerreros, Rikimaru y Ayame (chico y chica), serán los protagonistas de «Tenchu 3: Wrath of Heaven», nueva entrega de una saga que inauguró los juegos de espionaje en PSone.

Nuestra misión, a su lado, consistirá en progresar en una aventura en tercera persona, combinando todas nuestras habilidades de ninja para "colarnos" en los dominios de un señor feudal sin que nos pillen los centinelas. Así que lo mejor será que vayamos desempolvando nuestros movimientos más sigilosos, como andar pegados a la pared o deslizaros por los tejados, porque nos van a hacer mucha falta.

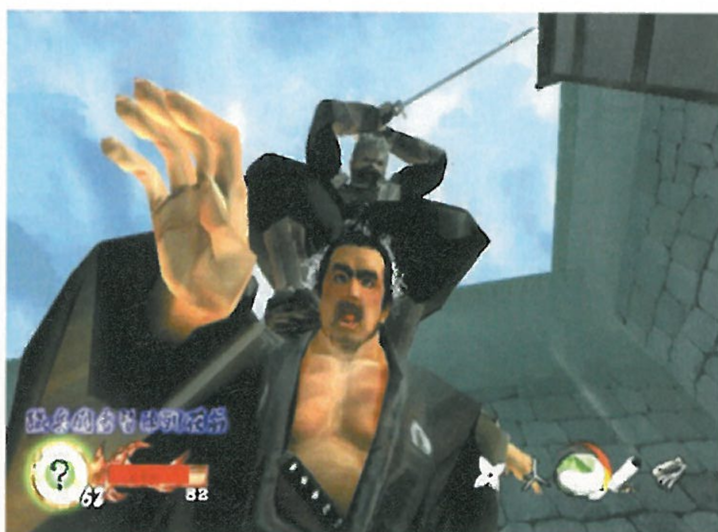
AUNQUE PODREMOS COMBATIR "CARA A CARA", la gracia del juego estará en colocarnos detrás de los enemigos y, digamos, hacer un "trabajo limpio". Pero claro, para ello tendremos que acercarnos sin que nos vean ni nos oigan. Y por si con el sigilo no es suficiente, antes de cada misión podremos pasarnos por el "súper" para comprar armas más sofisticadas, como arroz envenenado, bombas de humo, o pinchos para el suelo.

Hasta aquí seguro que la historia os suena, pero lo mejor de esta versión van a ser sus gráficos, mucho más detallados que en PSone, y un sensacional modo para dos jugadores que lo mismo nos permitirá jugar la historia principal de forma cooperativa, que participar en emocionantes duelos "ninja contra ninja" con diferentes personajes. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque el planteamiento no ha cambiado nada respecto al de PSone, los gráficos, mucho más suaves, y el modo cooperativo parece que van a compensar su aparente falta de originalidad.





PODREMOS DESPISTAR A LOS ENEMIGOS haciendo ruidos o utilizando cebos, pero siempre nos quedará la opción extrema de liarnos a espadazos con ellos.

■ DOS GUERREROS NINJA PROTAGONIZARÁN ESTA AVENTURA, EN LA QUE LO FUNDAMENTAL SERÁ PASAR DESAPERCIBIDOS ■

¡OJO AL DATO!

Un género de moda...
LAS AVENTURAS DE INFILTRACIÓN VAN A ARRASAR EN PS2
Además de «Tenchu 3», los próximos juegos de espionaje que van a llegar a la máquina de Sony serán «Splinter Cell», «The Mark of Kri», «Sly Raccoon» o «Metal Gear Solid Substance».

Pionero de la infiltración...
HUBO DOS «TENCHU» ANTERIORES EN PSONE
Fueron los primeros juegos de infiltración en tres dimensiones, adelantándose así a «Metal Gear». El primero apareció en 1997, pero el giro definitivo de la saga llegó con la segunda entrega, un año después, en la que ya salían los dos personajes.









LOS COMBATES van a resultar bastante complicados, ya que nuestros enemigos serán expertos samuráis.



PODREMOS ESCOGER ARMAS antes de cada misión, aunque sólo nos permitirán llevar un número limitado.



LA ATENCIÓN DE LOS VIGÍAS saldrá reflejará en un indicador en la parte inferior. No dejéis que se dispare.





LA SAGA DE TERROR POR EXCELENCIA prepara este nuevo capítulo, que narrará los acontecimientos anteriores al primer «Resident Evil». Podremos controlar a dos personajes diferentes, Rebecca Chambers y Billy Coen.



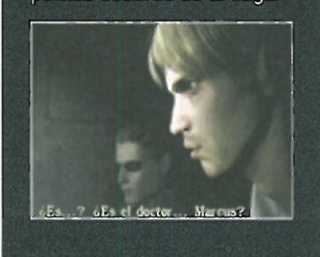
1 **SU NIVEL TÉCNICO:** con mejores gráficos, nuevos enemigos y escenarios más animados



2 **SU NUEVO SISTEMA DE JUEGO,** que nos permitirá controlar a los dos personajes a la vez.



3 **LA HISTORIA,** anterior al primer «Resident», que aclarará muchos puntos oscuros de la saga.



- Marzo
- Capcom
- Aventura de terror

RESIDENT EVIL Ø

Hay parejas que prefieren dar paseos por el parque cogiditos de la mano, pero a Rebecca y a Billy le mola mucho más cargarse zombis a bordo de un tren. ¡Bienvenidos al comienzo de la saga!

TODAS LAS SAGAS TIENEN UN COMIENZO, y la de «Resident Evil» no va a ser menos. Este "Survival Horror" mantiene muchos interrogantes abiertos (¿cómo llegaron los zombis a Raccoon City? ¿cuáles eran los planes de Albert Wesker?), y para responderlos va a llegar este nuevo capítulo, anterior cronológicamente al primer «Resident Evil», que narrará cómo Rebecca Chambers queda atrapada en un tren infestado de muertos vivientes. Pero no estará sola, ya que con ella viajará Billy Coen, un ex-marine... ¡y asesino! Vale, puede que no sea de fiar, pero a Rebecca no le quedará más remedio que colaborar con él.

LA SUPERVIVENCIA SERÁ COSA DE DOS. Al igual que en otras entregas, podremos controlar a ambos personajes, cada uno con sus propias habilidades. Pero lo mejor es que lo podremos hacer por separado, ¡o de forma simultánea! Cuando no estén juntos, bastará con pulsar un botón para cambiar al instante de personaje. Todo un hallazgo que nos permitirá resolver puzzles en plan cooperativo (por ejemplo, si Rebecca queda atrapada, pasaremos el control a Billy para buscar la llave, o viceversa), aunque también será un arma de doble filo: no podre-



¡OJO AL DATO!

Se abandonó el proyecto en beneficio de GC...
IBA A APARECER EN NINTENDO 64
Al principio, «Resident Evil 0» estaba destinado a ver la luz en Nintendo 64, pero cuando Nintendo logró la exclusiva de la saga «Resident», decidió reservar este proyecto tan goloso para Game Cube.

Tras la "precuela", llegará la secuela definitiva...
CAPCOM YA PREPARA «RESIDENT EVIL 4»
La próxima entrega de la saga en Game Cube promete ser la definitiva y más espectacular. Tendrá lugar en las entrañas de la corporación Umbrella, en las que se infiltrará Leon Kennedy [el de «RE 2»].

EL JUEGO NARRARÁ LOS MOMENTOS PREVIOS AL PRIMER «RESIDENT EVIL»

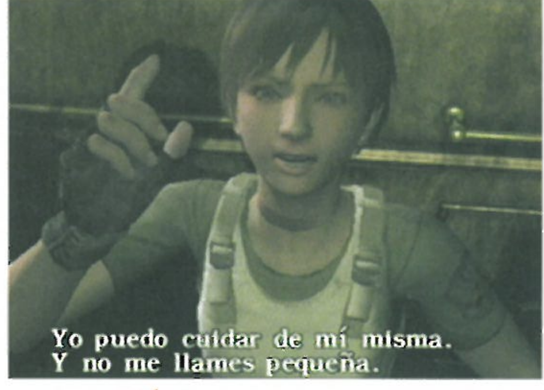
BILLY

ESTE EX-CONVICTO, pese a su rudo aspecto, es la única ayuda con la que contará Rebecca. Es más fuerte y resistente, además de un gran experto con las armas.

¡ATRAPADA SIN SALIDA! Como siempre, abundarán los enfrentamientos contra grupos de zombis. Y si os mola el modelado de los personajes, alucinaréis con los hiperrealistas escenarios prerrenderizados.



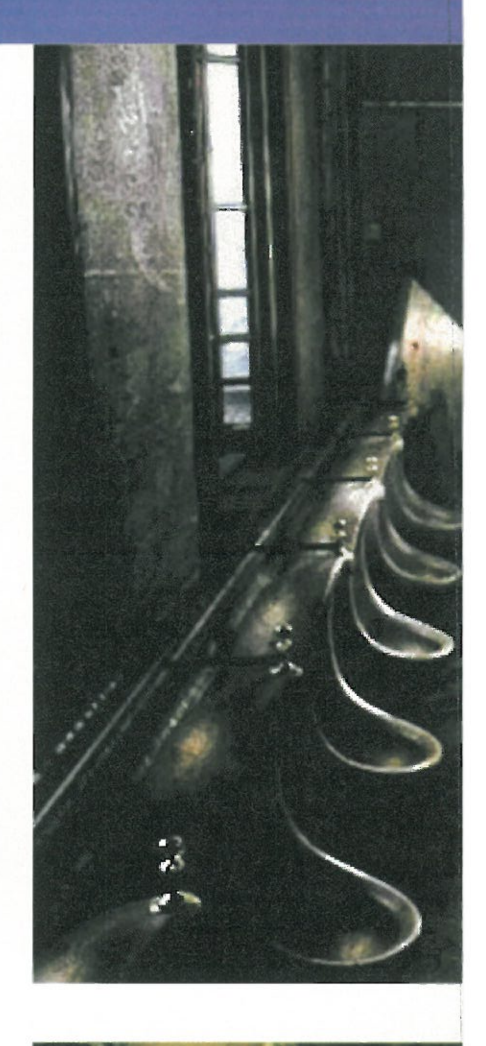




LA CALIDAD GRÁFICA de los personajes será tal que no habrá casi diferencias entre el juego y las secuencias CGI.



¡QUIETO, "BISHO"! Los "hunters" volverán a hacer acto de presencia, y serán unos enemigos tan duros como siempre.



EL LADO MÁS ADULTO DE GAMECUBE

¿GameCube, una consola para chavalines? Está claro que Nintendo quiere abandonar ese tópico por todos los medios, y el catálogo de su consola nos ofrece títulos para todas las edades. Entre ellos, por supuesto, no falta una buena remesa de títulos catalogados "para mayores". Aquí tenéis seis buenos ejemplos donde elegir:



BMX XXX. GC no quiso quedarse sin su versión de este juego de bicis, que combina las piruetas y el humor con la aparición de chicas explosivas.



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE La mítica saga de lucha de Midway no ha perdido ni una gota de "gore" con el paso de los años. ¡Finish Him!



RESIDENT EVIL. El predecesor de esta nueva entrega ya nos puso sobre la pista del miedo que íbamos a pasar con la llegada de la saga a GC.



ETERNAL DARKNESS. Esta peculiar aventura de terror es una oscura historia ambientada en distintas épocas. Nuestro enemigo, la locura.



HITMAN 2. Meternos en la piel de un asesino profesional que cumple los "encargos" más salvajes... Si esto no es para adultos, ya nos contaréis.

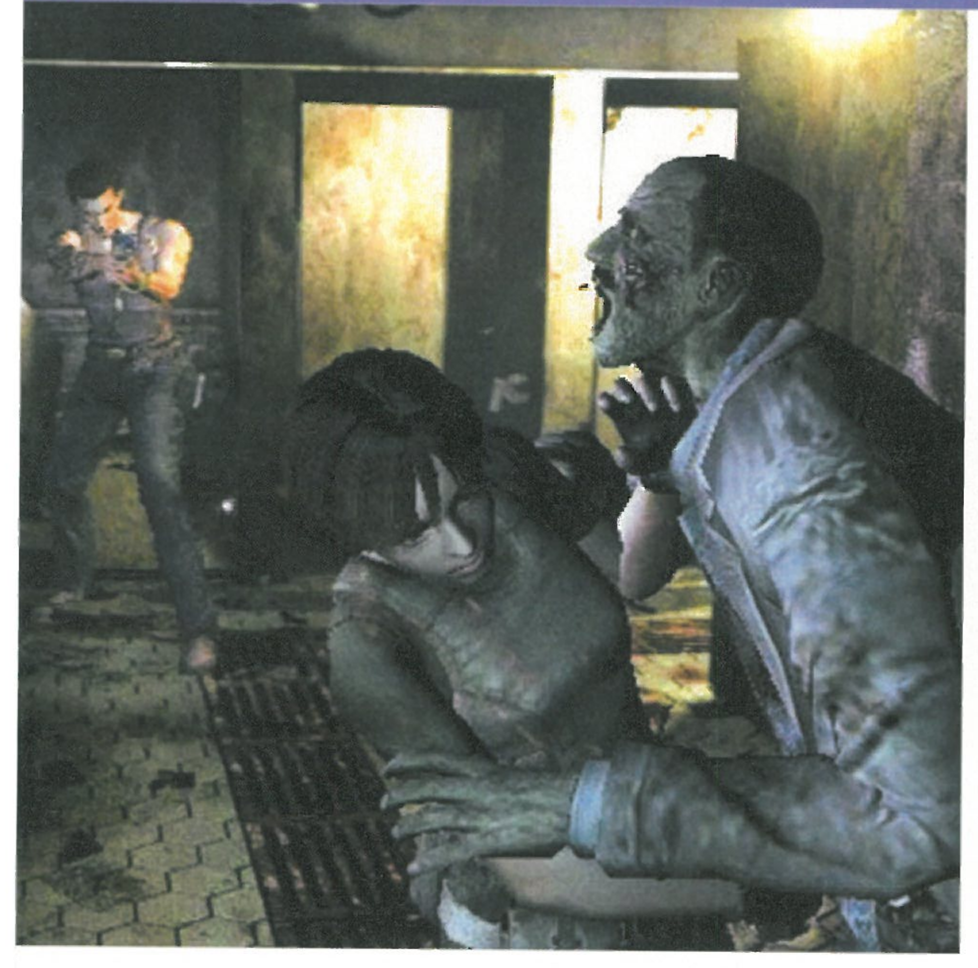


BLOOD OMEN 2. La saga de «Legacy of Kain» acaba de llegar también a GC con este juego, protagonizado por un vampiro que disfruta siendo malvado.

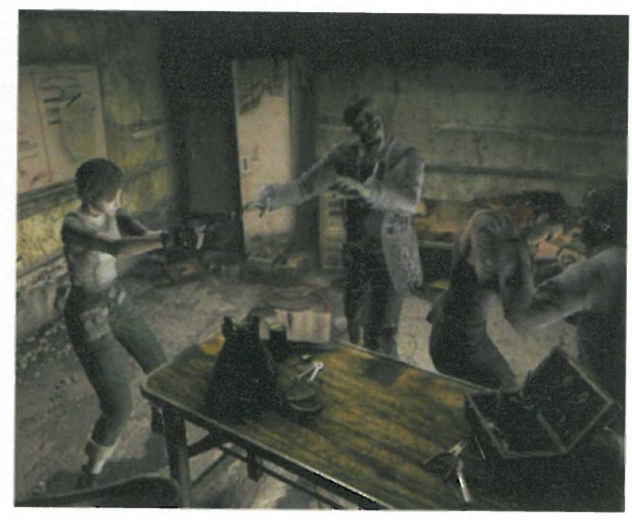


mos controlar todo el tiempo a un personaje y abandonar al otro a su suerte, ya que puede ser que le ataquen. ¿Queríais tensión? ¡Tomad dos tazas!

Pero lo mejor es que será tal el nivel de interacción, que también podremos controlar a ambos personajes a la vez cuando estén juntos, cada uno con un stick. Mientras manejamos a uno, el otro cumplirá órdenes



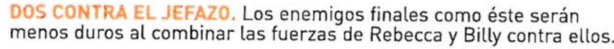
■ EL NIVEL TÉCNICO SERÁ FABULOSO, Y LA OPCIÓN DE ALTERNAR EL CONTROL DE LOS PERSONAJES, UNA GRAN INNOVACIÓN ■



ÉCHAME UNA MANO, "PRIMA". Si nuestro compañero está siendo atacado, habrá que ayudarle deprisa: si muere uno, morirán ambos.







DOS CONTRA EL JEFAZO. Los enemigos finales como éste serán menos duros al combinar las fuerzas de Rebecca y Billy contra ellos.



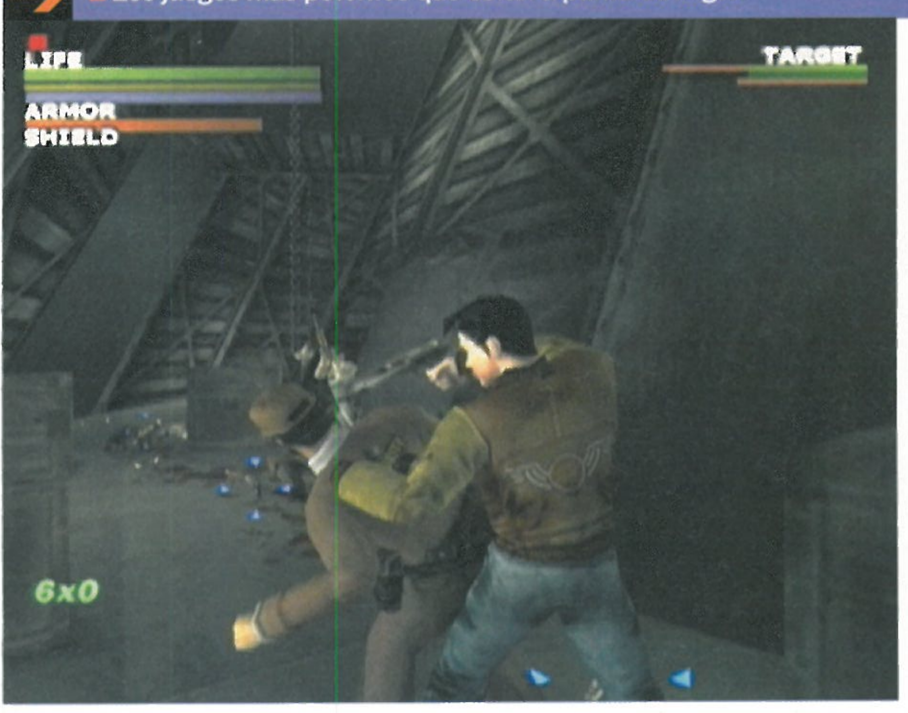
ENTRE LA ESPADA Y LA PARED. Las escaramuzas en grupo no serán difíciles, pero convendrá evitarlas para ahorrarnos munición.

sencillas, como seguirnos, disparar o correr. Y las novedades no quedarán ahí, ya que os podéis ir preparando para nuevos enemigos, como una nueva especie de Tyrant, junto a otros muchos monstruos, fiambres y bichos que nos pondrán las cosas muy chungas. Tanto, que para no complicar nuestros intentos por sobrevivir, el juego prescindirá de los clásicos baúles para guardar ítems (y que solían estar en el quinto pimiento). Ahora podremos dejar objetos en el suelo de cualquier estancia, porque seguirán ahí cuando volvamos.

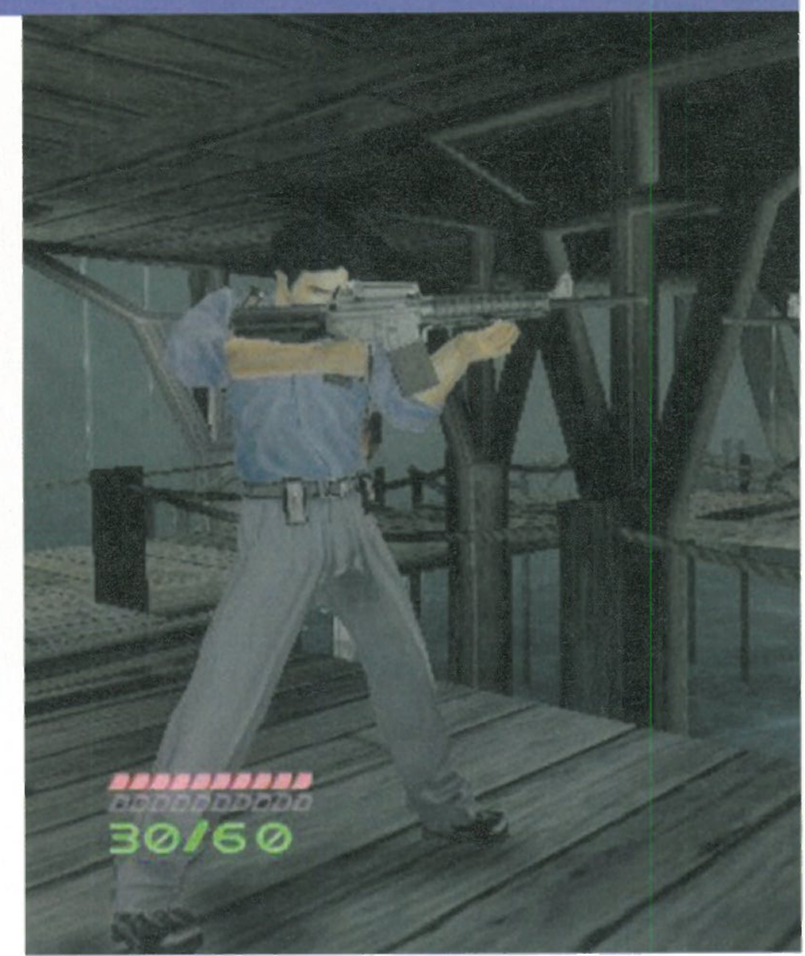
➔EL ENTORNO GRÁFICO VA A SER IMPRESIONANTE, superior incluso al de «Resident Evil». Como parte de la acción transcurrirá en un tren, los soberbios fondos prerrenderizados van a contar con elementos animados: cortinas mecidas por el viento, mobiliario que se mueve por el traqueteo, ¡y hasta cadáveres que cambian de posición! Y de los personajes, para qué hablar: los modelos de Rebecca o Billy no se distinguirán de las secuencias CGI. Igual que los enemigos, llenos de detalles macabros, de los que se llevarán la palma los zombis formados por babosas. A este paso, Capcom tendrá que incluir una recomendación que diga "sólo para mayores de 18 con salud de hierro y que jueguen con todas las luces encendidas". HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Con sus fantásticos gráficos, su novedoso desarrollo y las revelaciones sobre la saga, puede que «RE 0» supere el altísimo listón de su antecesor.



UN POLI EN APUROS será el protagonista del juego. El desarrollo narrará su lucha para vengar la muerte de su padre y aclarar un asesinato del que se le acusa.



LAS CLAVES

1 **ACCIÓN TOTAL,** gracias a un personaje muy versátil: podrá atacar cuerpo a cuerpo, tomar rehénes como escudos, moverse en plan "Matrix"...

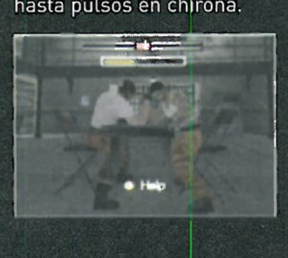


2 **SU DESARROLLO** será tan intenso como el de las mejores pelis de acción. Un ejemplo: tendrá que escapar de la cárcel, ¡y salir "ileso" de las duchas!



3 **LOS MINIJUEGOS,** que irán desde un peculiar "striptease" hasta pulsos en chirona.





- Enero
- Namco
- Acción

DEAD TO RIGHTS

El poli más duro de Grant City se llama Jack Slate, y está metido en un lío del que sólo saldrá a base de peleas y muchos disparos.

A JACK SLATE, EL PROTAGONISTA DEL JUEGO, le van a tender una trampa propia de las mejores pelis de acción. Primero descubrirá que sus colegas se han cargado a su padre, y luego entrará en la típica secuencia "poli husmea demasiado, poli es falsamente acusado de asesinato, poli huye y busca venganza".

Como ya os habréis imaginado, nuestro amigo no va a dejar títere con cabeza hasta dar con los responsables de semejante jugarreta, y lo hará enfrentándose a docenas de enemigos a base de golpes, llaves, disparos y mucha mala uva, en una espectacular aventura en tercera persona que va a recuperar la acción mas intensa de los juegos clásicos.

LA CRUZADA DE JACK SERÁ INTENSA Y TREPIDANTE, ya que no sólo sabrá defenderse cuerpo a cuerpo (con presas, patadas y puñetazos), sino que demostrará ser un experto en el manejo de todo tipo de armas. ¿Y cómo las va a conseguir? Pues sencillamente con unos golpes de "desarme" espectaculares.

También podrá cubrirse, usar a rivales como escudos o ralentizar el tiempo en plan "Matrix" para realizar ataques increíbles. Incluso contará con la ayuda de Shadow, su fiel perro, al que podremos controlar para atacar a enemigos, desarmarlos y hasta rastrear bombas con su olfato, en uno de los muchos minijuegos de la aventura. ¿No estáis deseando echarle una mano?

PRIMERA IMPRESIÓN

La historia recuerda a las pelis de acción de los 80, y todas las posibilidades del personaje hacen que el juego ofrezca una pinta inicial estupenda.





HABRÁ MUCHAS PELEAS, tanto cuerpo a cuerpo como a tiro limpio. Incluso podremos ralentizar el tiempo con este espectacular efecto al estilo "Matrix".

¡OJO AL DATO!

Ha logrado unas ventas millonarias en EEUU... SU ÉXITO HA SIDO TAL, QUE HA SALTADO AL CÓMIC

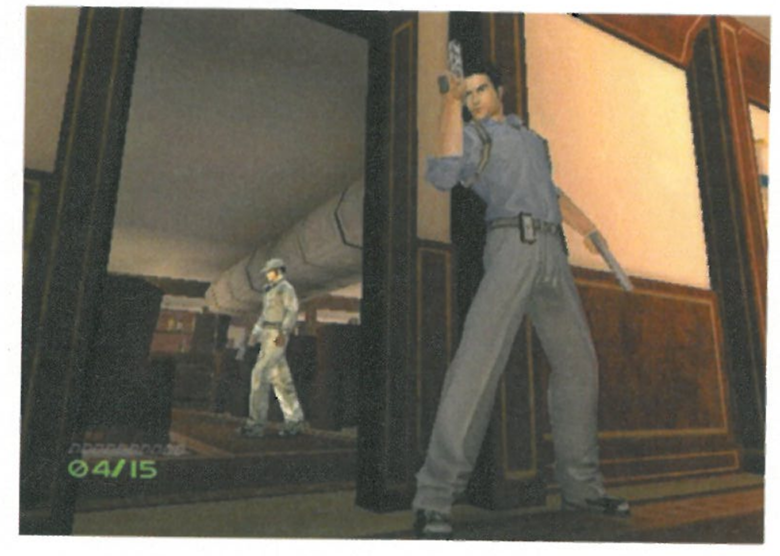
La editorial Dark Horse ha unido fuerzas con el equipo del juego para crear un cómic que narra las aventuras de Jack desde otro punto de vista, el de un policía que se cruza en su camino de venganza.

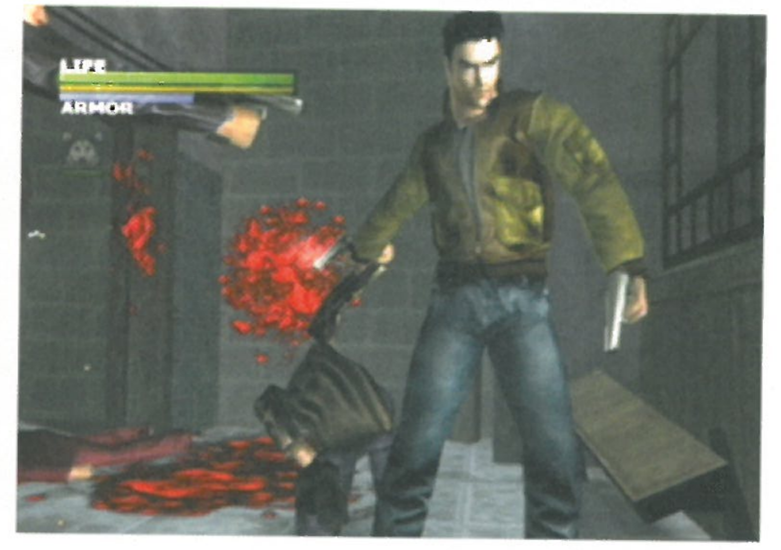


Tendrá un desarrollo propio de las pelis de acción... SU ARGUMENTO ESTÁ BASADO EN PELIS COMO "TANGO Y CASH"

Sus creadores aseguran haberse inspirado en las pelis de acción de Hong Kong, pero la historia del juego recordará a "Tango y Cash", donde dos policías eran acusados de asesinato por sus compañeros corruptos, y debían escapar para limpiar su nombre.

NOS ESPERA UN JUEGO LLENO DE ACCIÓN, CON UN ARGUMENTO DE PELÍCULA Y UN PROTAGONISTA CON MUCHAS POSIBILIDADES



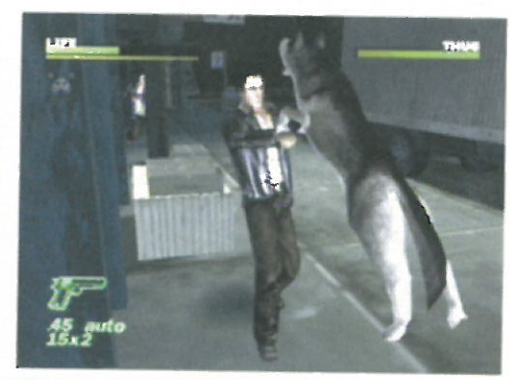




EJERCICIO EN LA "TRENA". Para avanzar tendremos que superar un montón de minijuegos como éste.



LOS MOVIMIENTOS DE DESARME serán los golpes más espectaculares. ¡Trae "pa'cá" esa pipa, amigo!



SHADOW, EL PERRO DE JACK, podrá atacar a los malos, desarmarlos y traernos el arma. ¡Buen chico!



ESTE JUEGO DE DISPAROS SUBJETIVO combinará una ambientación bélica de lujo con unos cuantos elementos de los juegos de terror, así que si la guerra no os da miedo, os lo darán los zombis a los que os enfrentaréis.





LAS CLAVES

1 LA ACCIÓN, pues eso de enfrentarse a los nazis y a sus monstruos no será ninguna tontería.

2 EL MOTOR GRÁFICO, ya que la calidad de modelos y texturas será digno de mención.

3 EL MULTIJUGADOR de Xbox, con el que jugaremos de modo cooperativo o por equipos.

- Marzo
- ID Software
- Shoot'em up subjetivo

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Los nazis no se conformaron con tratar de conquistar Europa o intentar robar el arca perdida. Parece que también se dedicaron a resucitar a los muertos. Se prepara un tiroteo de los buenos...

ESTO DE ENFRENTARSE AL EJÉRCITO NAZI se está convirtiendo en una costumbre en el mundillo consolero, ya sea en GBA con «Wolfenstein 3D», o en las consolas grandes con el increíble «Medal of Honor Frontline». Pues bien, dentro de un mes se apuntará a la moda «Return to Castle Wolfenstein», un juego que nos meterá en el pellejo del agente B. J. Blazkowicz para intentar chafarle a Himmler sus planes de resucitar a un antiguo y poderoso guerrero teutón (un "armario" que bien podría participar en "Gran Germano").

MIENTRAS TRATAMOS DE CUMPLIR ESA MISIÓN, tendremos que enfrentarnos a medio ejército nazi y a toda clase de monstruos usando una vista en primera persona. Para sentirnos seguros tendremos que echar mano de las clásicas pistolas, escopetas o rifles de francotirador, y de algunas armas de lo más "hi-tech", como una pistola de rayos. Y aunque todo esto será común en las dos versiones para PS2 y Xbox, también habrá diferencias apreciables entre ellas.

El juego de PS2, que traerá la coletilla de «Operation Resurrection», incluirá capítulos exclusivos en su modo principal, que profundizarán más en la historia. De este modo, podremos





LA HISTORIA Y LA FANTASÍA DE TERROR SE VAN A COMBINAR EN ESTE SHOOTER

¡OJO AL DATO!

La versión original...
EL JUEGO DE PC SALIÓ A LA VENTA HACE 1 AÑO
Este juego se convirtió en un éxito de ventas y fue aclamado por la crítica, pero sin duda lo más sorprendente fue su modo multijugador, que nos permitía elegir varios tipos de personajes para ir cumpliendo objetivos en grupo. Es el mismo sistema de juego que ahora podremos disfrutar en Xbox.

Fuimos a la presentación...
NOS LO ENSEÑARON EN LAS "CABINET WAR ROOMS", DE LONDRES
En los sótanos donde Churchill vivió durante la Segunda Guerra Mundial pudimos entrevistar a los programadores (en la foto). Ellos nos comentaron que la oscura ambientación del juego, basada en hechos reales, será lo que distinguirá a este juego de otros shooters bélicos.



MONSTRUO

ÉSTE ES UN BUEN EJEMPLO de los experimentos del malvado Himmler. Nuestra misión será impedir que siga liberando a criaturas tan feas.

EL ARSENAL QUE CAERÁ EN NUESTRAS MANOS será impresionante. Tan pronto estaremos churrascando vuelta y vuelta a los enemigos con esta metralleta de rayos, como detonando bombas a distancia.









EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR no faltará en este juego, aunque si no guardamos la distancia los malos nos pillarán.



CON UNA ARMADURA tan completa os va a ser difícil cargaros a este monstruito. Lo mejor será tocar a retirada.

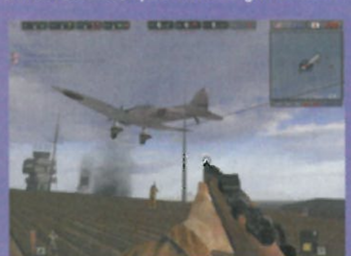


UNOS CUANTOS SHOOTERS AL CAER

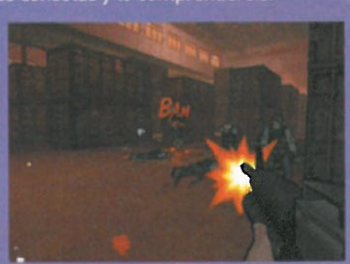
El género de los shooters subjetivos (o juegos de disparos en primera persona, como les gusta llamarlos a algunos), es uno de nuestros favoritos, y por eso estamos más contentos que unas castañuelas. ¿La razón? Mirad esta selección de los títulos más esperados, originales e interesantes que van a llegar a todas las consolas y lo comprenderéis.



METROID PRIME: Sólo queda un mes para que disfrutar en GameCube de esta impresionante versión para 128 bits de las aventuras de Samus.



BATTLEFIELD 1942: Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en este juego de Xbox tendremos que elegir bando y labrarnos una carrera militar.



XIII: Las tres consolas grandes están listas para recibir el primer shooter con gráficos Cel Shading. Pese a su aspecto de dibujos, será muy serio.



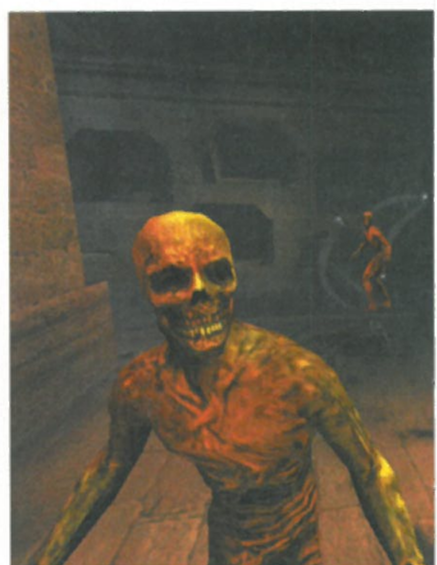
HALO 2: Es la continuación del juego más aclamado de Xbox. Llegará a finales de este año, pero ya está despertando una expectación enorme.



ROBOCOP: El policía con más acero de la pantalla grande protagonizará un shooter con una ambientación muy "peliculera" en todas las consolas.



BREAK DOWN: Este juego de Xbox no será un shooter subjetivo, sino más bien un beat'em up subjetivo lleno de puñetazos para nuestros enemigos.



jugar algunos episodios ambientados en Egipto, en los que controlaremos al agente Uno, un espía enviado antes que nosotros a cumplir la misma misión, pero que fue atrapado. ¡Será torpe!

Por su parte, la versión de Xbox, llamada «Tides of War», destacará por sus modos multijugador, que en PS2 serán inexistentes. Así, nos ofrecerá la posibilidad de jugar el modo historia





LA VERSIÓN PARA XBOX VA A INCLUIR UN DIVERTIDO MODO MULTIJUGADOR CON PARTIDAS A TRAVÉS DE INTERNET



NO ES QUE LOS MALOS NO NOS VEAN, sino que en el multijugador de Xbox podremos elegir enrolarnos en el bando del ejército del eje.







LOS MODELOS DE LOS ENEMIGOS estarán llenos de detalles, que podréis apreciar si estáis tan locos como para acercaros lo suficiente.



EL AGENTE UNO será el protagonista de algunos capítulos de PS2, aunque esperemos que tenga mejor destino que éste pobre soldado.

cooperando con un amiguete, y también de montarnos partidas con otras 15 personas a través del cable Link o del servicio Xbox Live! para jugar a través de Internet. Además, estos modos multijugador no se reducirán a los clásicos "todos contra todos" (aunque también estarán disponibles), sino que nos plantearán una serie de objetivos, y el primer grupo en cumplirlos será el ganador, potenciando así el juego en equipo. Nosotros ya los hemos probado, y os podemos asegurar que va a ser realmente innovador y divertido.

→EL APARTADO VISUAL SERÁ BASTANTE BUENO, ya que se está trabajando para que ambas versiones se muevan de una forma muy suave y sin tirones. Y todo, claro está, sin descuidar ni el diseño de los personajes o la calidad de las texturas (que como podéis ver en las imágenes van a ser bastante buenos), ni la suavidad de las animaciones.

Este cuidado se va a traducir en una atmósfera muy realista (bueno, todo lo realistas que puedan ser los zombis y los monstruos del juego) y a la vez opresiva, que se ajustará de vicio a la propia historia del juego. En definitiva, que nosotros estamos deseando ya probar la versión final, así que este mes de espera se nos va a hacer muuuy largo. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Este juego promete acción sin descanso y diversión por un tubo, aunque va a destacar especialmente la versión de Xbox, que contará con un modo multijugador completísimo.



ESTE PARQUE os exigirá estar al tanto de decenas de aspectos, tanto en lo referente a los dinosaurios (investigación, comida, medicina...) como a los visitantes (servicios, seguridad...).



SPIELBERG jamás imaginó que los usuarios de Xbox y PS2 podrían emular su famosa película con este sencillo, pero completo, juego de estrategia.



LOS VISITANTES se marcharán si no están contentos con la comida, los dinosaurios...



HABRÁ UN MODO CON 12 MISIONES que os ayudará a practicar con el manejo del parque.





LAS CLAVES

1 **LOS DINOSAURIOS,** que serán muy variados y espectaculares, pero os van a dar mucho trabajo...

2 **LOS MENÚS,** que sin muchas complicaciones os permitirán controlar la investigación, economía, cuidados, etc., del parque.

Marzo · Vivendi · Estrategia

JURASSIC PARK OPERATION GENESIS

Sí, las montañas rusas son emocionantes, pero lo que se sale es tener nuestro propio parque de atracciones ¡lleno de dinosaurios!

SI OS APETECE MONTAR UN PARQUE JURÁSICO a vuestra medida, este juego os permitirá crear más de 25 especies distintas de dinosaurios, poner atracciones, hamburgueserías, rutas en 4x4, sistemas de seguridad y todo lo necesario para tener un parque tan molón como el que salía en las pelis de Spielberg. Pero aquí no habrá acción salvaje como en el cine, sino mucha estrategia, así que empezaréis con una isla vacía que deberéis acondicionar (vallas, caminos, puerta de entrada, etc.), y luego investigaréis muestras de ADN para crear vuestras "lagartijas".

CUANDO YA TENGÁIS LOS DINOSAURIOS, podréis abrir el parque y empezar a ganar pasta... que invertiréis en cuidar el propio parque y sus habitantes.

Los gráficos 3D estarán bastante currados, pero sobre todo destacará la banda sonora, sacada directamente del cine. ¡Será un viaje directo a la Prehistoria! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El estilo de juego nos recuerda mucho al conocido «Theme Park», aunque con un apartado gráfico más moderno y el gran atractivo de los dinosaurios.



VENGAR A NUESTRO ABUELO nos exigirá buenas dosis de habilidad en las zonas de plataformas y saber exprimir al máximo las numerosas habilidades del protagonista.



LAS CLAVES

1 LAS HABILIDADES de Vexx, que parecerán no tener fin. Podrá bucear, cargar con objetos, escalar, patinar... No habrá nada que se nos resista.



2 LOS ESCENARIOS en los que transcurrirá la aventura van a ser muy variados, y además cambiarán según la hora del día en que los veamos.



3 LOS MINIJUEGOS romperán con los de otros títulos, y algunos tendrán modo multijugador.





Marzo
Acclaim
Plataformas

VEXX

Imaginad que un hechicero se carga a vuestro abuelo. Seguro que os pillaríais un cabreo tan morrocotudo como el del pobre Vexx.

LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO, o al menos eso es lo que dicen en no sé qué película. Lo que sí sabemos es que muy pronto todos los jugones del reino van a poder comprobarlo gracias a esta prometedora aventura de plataformas, en la que encarnaremos a Vexx, un chavalín cuyo pueblo es sometido por un malvado hechicero, que encima asesina a su abuelo cuando intentaba protegerle.

Con este drama familiar comenzará nuestra odisea, en la que tendremos que superar un total de 18 fases con un solo objetivo: vengar la muerte de nuestro abuelete y liberar a nuestros compañeros. Pero el desarrollo será innovador, porque además de visitarlas en el orden que queramos, estas fases cambiarán en función de la hora del día en que estemos. Y ya os adelantamos que por la noche será cuando nos topemos con las criaturas más peligrosas de cada escenario (¡anda, igual que cuando nos vamos de marcha los sábados!).

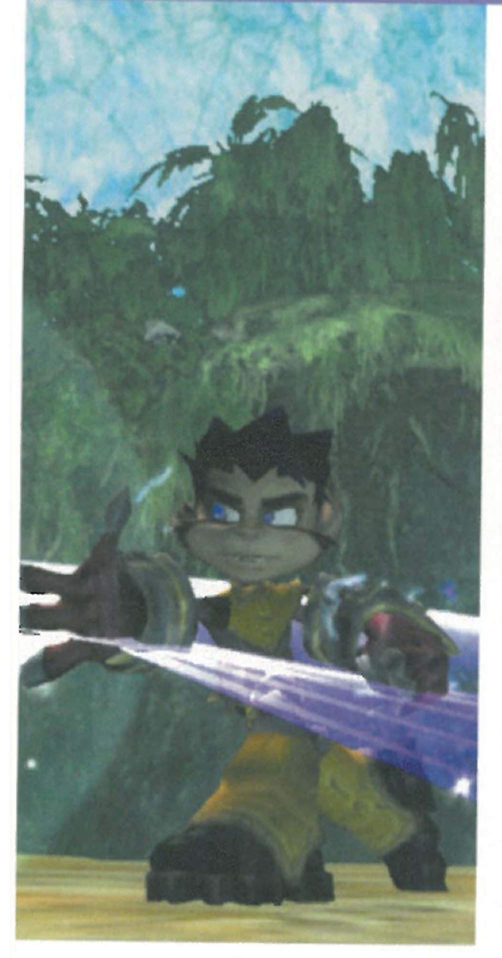
ENCONTRAREMOS ZONAS REPLETAS DE SALTOS y, por supuesto, de enemigos a los que tendremos que dar algo de cera. La libertad de movimientos será clave, ya que mientras avanzamos por los distintos escenarios podremos utilizar nuestros fornidos brazos para bucear, escalar paredes o levantar objetos, entre otras muchas habilidades. Y para aumentar la variedad, a nuestro paso surgirán multitud de minijuegos en los que tendremos que demostrar, o bien nuestra destreza, o bien nuestra agilidad mental, incluyendo algunos a los que podremos jugar con un amigo y un segundo mando.

Como veis, «Vexx» promete variedad y mucha emoción. ¡No dejéis de leer el próximo número para saber en que acaba este "culebrón plataformero"! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene un planteamiento más serio que otras aventuras del género, y la versatilidad de su protagonista, que puede hacer casi de todo, nos ha llamado la atención especialmente.







ALGUNOS ENEMIGOS tendrán un tamaño descomunal, así que habrá que buscar una estrategia especial para derrotarlos. ¡Oye tú, métete con uno de tu tamaño!

■ LA VERSATILIDAD DE SU PROTAGONISTA Y LA GRAN VARIEDAD DE ESCENARIOS SERÁN LAS BAZAS DE ESTA ORIGINAL AVENTURA ■

¡OJO AL DATO!

Todos podremos disfrutarlo...
VA A SALIR PARA LAS TRES CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN

Hasta ahora, sólo el bueno de Harry Potter ha protagonizado un plataformas en las tres grandes. Además, la aventura de Vexx va a llegar también a GBA, con lo que estará al alcance de todos..

Tendrá un doblaje de lujo...
VARIOS ARTISTAS HAN PRESTADO SUS VOCES A LOS PROTAGONISTAS

Como no es habitual, merece la pena resaltar que el doblaje de «Vexx» correrá a cargo de la cantante Alaska y los actores Alex Angulo y Fele Martínez. Un diez para Acclaim, que se está esforzando para que el juego tenga un acabado excepcional.









PODREMOS ESCALAR para acceder a lugares más complicados, nadar, patinar, transportar objetos...



EL PODER DE VEXX aumentará mientras completamos la aventura. Podrá ejecutar ataques devastadores.



ESTOS RELOJES nos permitirán cambiar la hora del día, para evitar los peligros que surgen por la noche.



RECONSTRUIR EL PLANETA exigirá de vosotros unas buenas dosis de habilidad, darle un rato al coco, e incluso renunciar a vuestro aspecto por otro tan "atractivo" como éste.



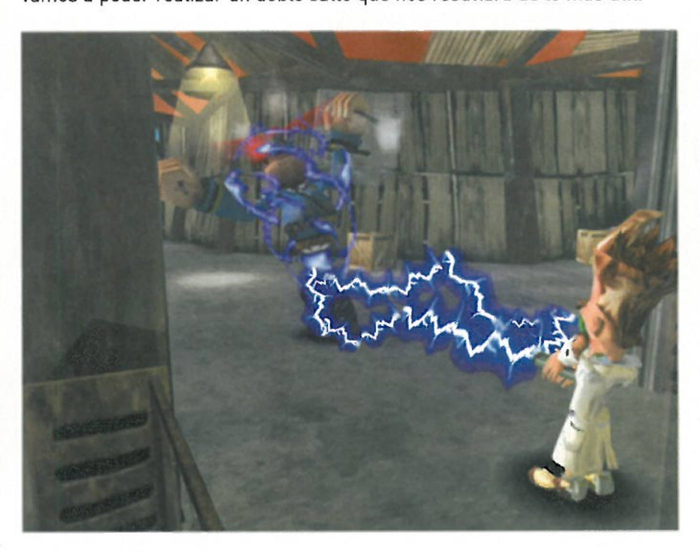
LAS ZONAS DE SALTOS no serán demasiado complicadas, y además vamos a poder realizar un doble salto que nos resultará de lo más útil.



LOS ESCENARIOS que visitaremos durante la aventura serán de lo más apocalíptico.



LOS INVENTOS del doctor nos servirán para deshacernos de todo tipo de enemigos.



LAS CLAVES

1 **TRANSFORMARNOS EN ANIMALES** nos permitirá utilizar sus habilidades para superar obstáculos.

2 **EL PROPULSOR** nos permitirá llegar a los lugares más difíciles, además de dar lugar a situaciones muy cómicas.



Marzo ■ Midway ■ Plataformas

DR. MUTO

Cuando a este tío le dieron el título de química, nadie sospechaba que acabaría volando su planeta. ¿Le ayudaréis a reconstruirlo?

HACERLE COMPAÑÍA A UN PROFESOR CHIFLADO no nos parecía un panorama muy halagüeño hasta que este juego cayó en nuestras manos. Y es que el Doctor Muto, su protagonista, va a ser uno de los personajes más excéntricos que hayáis conocido. No en vano, su aventura plataformera comenzará cuando destruya accidentalmente su planeta, porque entonces le tocará visitar los planetas vecinos en busca de los recursos necesarios para volver a dejarlo todo como antes. Nosotros asumiremos su papel, y nos enfrentaremos a los peligros de 22 lugares tan variados como la jungla, la ciudad o las profundidades marinas...

PODREMOS UTILIZAR DECENAS DE OBJETOS inventados por este "genio" para cumplir nuestra misión, incluyendo un retropropulsor, una pistola de rayos láser, y hasta un arma que paralizará a los enemigos y nos permitirá lanzarlos en cualquier dirección. Sin embargo, la gran ventaja de ser el Doctor Muto es que podremos mutar (de ahí su nombre) y convertirnos en 6 animales diferentes, desde ratones a murciélagos, para aprovechar sus habilidades. Así que ya sabéis: si pedís hora con el Dr. Muto, preparaos para vivir las situaciones más disparatadas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Lo de transformarse en varios animales puede dar mucho juego, aunque la competencia en el género es muy dura.

PC CITY
Computer Superstore

REBAJAS

LLÉVATE DOS JUEGOS DE CONSOLA



Y AHORRA UN 20%

XBOX

Consola XBOX, Controller, Mando DVD, segundo controller, Sega GT 2002, JET SET RADIO FUTURE.

PRECIO PC CITY

~~318'98~~ **287 €** 47.753 Ptas

AHORRA 10%

SÓLO 15 € AL MES*

PS2

Incluye Consola Playstation 2, Controller, Mando DVD, Memory Card Madcatz 8MB, Juego Virtua Fighter 4.

AHORRA 10%

SÓLO 17 € AL MES*

PRECIO PC CITY

~~357'92~~ **321'90 €** 53.560 Ptas

Cheque descuento — Cheque descuento — Cheque descuento — Cheque descuento

LLÉVATE DOS JUEGOS DE CONSOLA
Y AHORRA UN 20%



Promoción válida del 1 al 28 de Febrero, descuento sobre PVP. El descuento del 20% se aplicará sobre el PVP del juego de menor valor. Válido para todas las plataformas, le será descontado en un solo acto de compra. Será necesaria la entrega del cupón en el momento de la compra para obtener el descuento. No canjeable en efectivo. No acumulable a otras promociones o descuentos.

Cheque descuento — Cheque descuento — Cheque descuento — Cheque descuento

MADRID Fray Luis de León 11, Gaztambide 4, Getafe Nassica (Junto a Factory), Parque Alcorcón, Equinoccio Majadahonda, **VALENCIA** C.C. Bonaire, **VALLADOLID** C.C. Equinoccio Zaratán, **ALICANTE** C.C. Vistahermosa, **ZARAGOZA** C.C. Augusta

YA ABIERTO EL PUERTO DE SANTA MARIA (POLÍGONO EL PALMAR FRENTE C.C. EL PASEO)

PRÓXIMA APERTURA EN MONTIGALÀ (BARCELONA) Y PAMPLONA

LLÁMANOS AL 902 100 302

*Financiación a través de la tarjeta PC City Aurora Mastercard. Sólo para productos seleccionados. Financiación sujeta a la aprobación por parte de la entidad financiera.

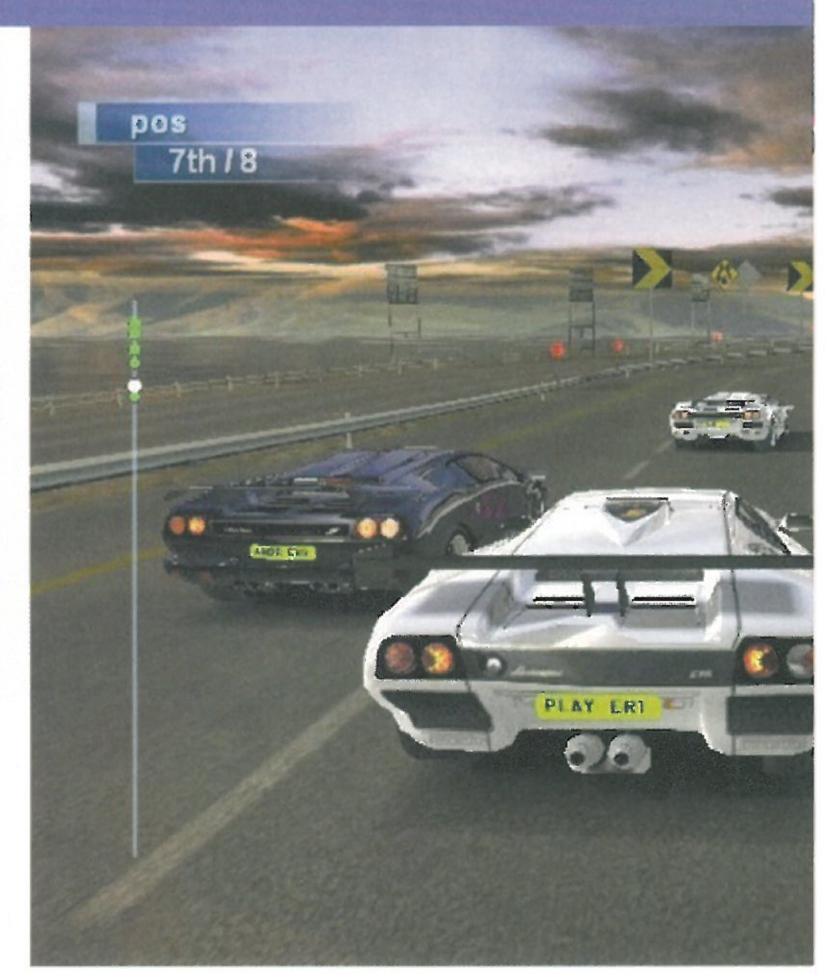
PC CITY
Computer Superstore

El nº1 en tiendas de informática

Precios válidos del 1 al 28 de Febrero 2003, salvo error tipográfico. Hasta fin de existencias, fotos no contractuales.



REPRODUCIR LA SENSACIÓN de conducir un auténtico Lamborghini será la mejor baza de este juego. Todos los coches que aparezcan pertenecerán a esa marca italiana.



LAS CLAVES



1 LOS COCHAZOS, pues los 20 disponibles van a ser modelos reales de Lamborghini, ya sean clásicos como el 350 GT, o nuevos como el Countach.



2 LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD, que se conseguirá con un efecto de distorsión cada vez que pongamos nuestro bólido a toda pastilla.



3 EL MULTIJUGADOR, con el que correremos contra 3 amigos... ó 7 jugando online (en Xbox).



- Febrero
- Rage
- Velocidad

LAMBORGHINI

Sus creadores aseguran que será un simulador realista, aunque a nosotros eso de conducir un Lamborghini nos parece un sueño...

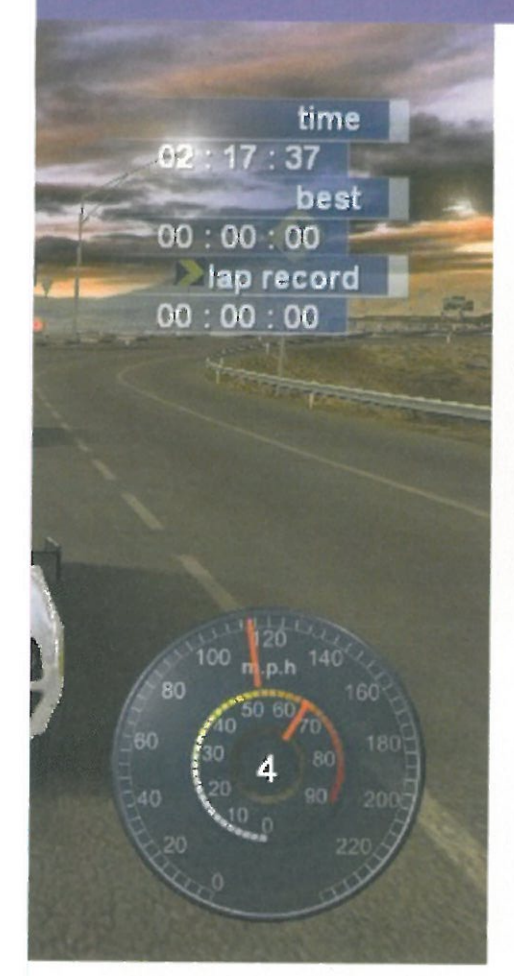
LAMBORGHINI ES LA MARCA MÁS EMBLEMÁTICA del mundo del motor (¿o era Ferrari?¿Mercedes quizá?), así que no es de extrañar que los chicos de Rage hayan decidido desarrollar un juego de velocidad en el que podremos conducir más de 20 modelos de esta marca italiana, desde el primer 350 GT hasta los actuales Diablo y Murciélago.

Montados en estos impresionantes cochazos tendremos que superar un buen número de campeonatos contra otros 7 participantes, en circuitos ambientados en Hong Kong, Seúl o Roma, por citar algunas ciudades. Claro, que aunque llegar primeros a la meta será recompensa suficiente para muchos, lo mejor de ganar cada carrera será la pasta del premio, que podremos "derrochar" en comprar nuevos modelos, arreglar nuestros coches o apuntarnos en cada uno de los diferentes torneos.

TAMBIÉN VA A HABER CARRERAS "ILEGALES", porque en ciertos momentos algunos pilotos nos propondrán participar en carreras uno contra uno apostando dinero o nuestros queridos bólidos. Estas carreras estarán incluidas en el modo principal de juego, aunque no será el único, porque también encontraremos los ya clásicos carrera rápida y contrarreloj, además de una serie de retos como dar una vuelta al circuito sin pegarnos ni una sola "piña". Y, claro, tampoco echaremos en falta el modo multijugador, que nos dejará competir contra otros 4 amiguetes a pantalla partida, o contra otros 7 a través de Internet, aunque eso sí, sólo en la versión Xbox.

Si a todo lo dicho le añadís un apartado gráfico bastante bueno y un sistema de control bien ajustado, os podréis hacer una idea aproximada de lo que va a ser «Lamborghini». ¿Que queréis una idea completa? Pues a esperar un mes, chavales. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
El sistema de juego es bastante divertido y el control, ajustado, aunque no parece que el juego vaya a ser demasiado innovador.



LOS TORNEOS ESTARÁN DIVIDIDOS según la potencia de los coches, así que tendremos que ganar los de los modelos clásicos para poder conducir un Diablo.

EL GANCHO DE ESTE SIMULADOR DE CARRERAS SERÁ PODER CONDUCIR LOS COCHAZOS DE ESTA LUJOSA MARCA ITALIANA



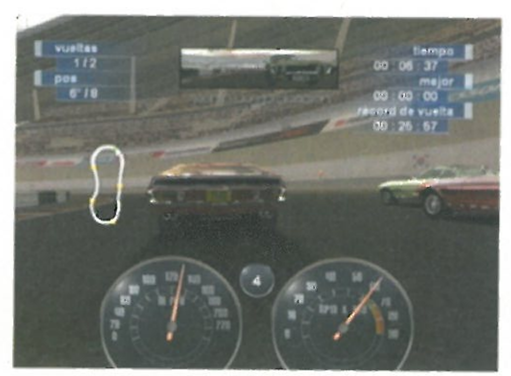
Realismo a tope...
CON ASESORAMIENTO DE LA MARCA ITALIANA
Para dar mayor sensación de realismo, los chicos de Rage recibieron ayuda de los expertos de Lamborghini. El objetivo es reproducir el comportamiento de los coches con total fidelidad.

Xbox salta a Internet...
LLEGA UNA AVALANCHA DE JUEGOS ONLINE
La versión de «Lamborghini» para Xbox nos dará la posibilidad de jugar online contra pilotos de todo el mundo, engrosando así la cada vez más larga de títulos que tienen (o tendrán) opciones de juego en Internet: «Unreal Tournament» (imagen de debajo), «Mech Assault», «Ghost Recon», «Halo 2», «Project Gotham 2»...









LA VISTA DESDE EL INTERIOR hará que aumente una sensación de velocidad ya de por sí endiablada.



PODREMOS ELEGIR LAS CONDICIONES de la carrera, como la hora del día, si habrá niebla, si lloverá...



CON 8 PILOTOS POR CARRERA, no será raro que se produzca algún que otro "molesto embotellamiento".





VIAJAREMOS A LA TIERRA para vivir una aventura con Toe, Jam y Latisha. Los terrícolas nos atacarán con movimientos de lo más estrambótico, y tendremos que "convertirlos" al funk.



PEDIR DONATIVOS a los habitantes de la Tierra será una parte importante del juego, porque nos darán "pasta" o regalos. ¡No dejéis de pedir!



LOS PODERES FUNK de los protagonistas servirán para encontrar caminos ocultos.



EL JUEGO podrá ser en solitario o con un amiguete, a la vez y con la pantalla partida.



LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN, divertida y, sobre todo, marchosa. El que no se ponga a bailar es sordo.

2 LA VARIEDAD de elementos que vamos a poder utilizar y las misiones que tendremos que cumplir. ¡A currar!



Marzo ■ Sega ■ Plataformas / Aventura

TOE JAM &EARL III

Los aliens más "funkis" de las consolas vuelven desde los 16 bits para demostrar que fuera de la Tierra hay inteligencia... ¡y ritmo!

LOS CONSOLEROS MÁS "ANCIANETES" recordaréis a Toe Jam y Earl, los alienígenas raperos que protagonizaron dos divertidísimos juegos en Mega Drive. Bueno, pues ahora van a volver a la acción porque Funkotron, su planeta, está de nuevo en peligro. Y es que alguien ha "mangado" los discos de Lemont, el maestro del Funk, y se los ha llevado a la Tierra, así que ellos dos, acompañados de Latisha (un "fichaje" para el equipo) deberán recuperarlos y devolverlos a su dueño mientras se libran de los pesados terrícolas y cumplen otras misiones secundarias.

EL SISTEMA DE JUEGO SERÁ PARECIDO AL ORIGINAL: desde una perspectiva elevada manejaremos a estos chicos a través de grandes mapeados, buscando los ítems que nos pidan, abriendo nuevas zonas, etc. También podremos jugar con un colega simultáneamente, y si nos alejamos, la pantalla se dividirá para que cada uno explore por separado. Por supuesto, el entorno será totalmente en 3D, y para enfrentaros a los terrícolas tendremos que aprender "Funk-Fu" y recoger numerosos "power-up". Hermanos, estad al loro. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Tiene toda la pinta de continuar la buena estela de sus dos predecesores, pero falta ver si exprimirá la potencia de Xbox.

5354

OcioMovil

MELODIAS

TOP TELE

Morenita/Upa dance	morenita
Friends	friends
Los Simpsons	simpsons
South Park	south
Once again/Upa dance	once

LOS MAS PEDIDOS

Color esperanza/Diego Torres	color
Mola mazo/Camilo Sesto	mola
Perdona/Tiziano Ferro	perdona
Don´t stop/Rolling Stones	dont
All the things she said/TATU	all

TOP ACTUALIDAD

Waiting for your love/New Tone	waiting
Dilemma/Nelly and Kelly Rowland	dilemma
Come speak to me/Elisa	**speak**
Can't stop loving you/Phil Collins	loving
69 g/Joaquin Sabina	69 g
Jenny from the block/Jennifer López	jenny
Feel/Robie Williams	feel
Desenchantee/Kate Ryan	desenchantee
En medio del camino/Guaraná	medio
Fascinated/Raven Maize	fascinated
I am mine/Pearl Jam	mine
Into the groove/Mad house	**groove**
Check the meaning/Richard Ashcroft	meaning
Girlfriend/Alicia Keys	girlfriend
Antihéroe/M-Clan	antiheroe
Te tengo aquí/Marc Anthony	tengo
San Antonio/Antonio Vega	**antonio**
Positivity/Suede	positivity
Electrical storm/U2	storm
No te rindas/Alex Ubago	noterindas
You know you are right/Nirvana	**know**
Soy yo/Marta Sánchez	soyyo
Guajiro/Orishas	guajiro
Se me olvidó/Gian Marco	olvido
Te necesito/Amaral	necesito
Sácame de aquí/Bunbury	sacame
The zephyr song/Red hot chilli peppers	zephyr
Todo es mentira/Tess	mentira
Por debajo de tu cintura/Agüita Salá	cintura
Sms/Barcode brothers	sms
Sin miedo a nada/Alex Ubago	sinmiedo
I'm gonna getcha/Shania Twain	getcha
Face to face/Carlos Jean	face
Moi lolita/Alizee	moilolita
Odio/Revólver	odio
Without me/Eminem	withoutme

TOP ROCK

I'm mine/Pearl Jam	mine
So payaso/Extremoduro	payaso
Highway to hell/ACDC	highway
Smoke on the water/Deep Purple	smoke
Stairway to heaven/Led Zeppelin	stair
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Enter sandman/Metallica	enter
Starway to heaven/Led Zeppelin	stayrway
Sheena is a punk rocker/Ramones	sheena
Teen Spirit/Nirvana	teen
You know you are right/Nirvana	know
Fiesta Pagana/Mago de Oz	pagana
By the way/Red hot chilli pepers	way

TOP FUTBOL

Himno R. Madrid	madrid
Himno FC Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Valencia	valencia

TOP CINE Y TV

Apatrullando la ciudad/El Fary	apatrullando
B.S.O. Rocky	rocky
Looney tunes	looney
Superman	super
El exorcista	exorcista
Expediente X	xfiles
Pantera rosa	panter
La bola de Cristal/Alaska y Dinarama	bola
Chihuahua/Dj Bobo	chihuahua
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
Starwars/Guerra de las Galaxias	guerra
Die another day/Madonna	die
Men in black/Will Smith	men

DE HOY Y SIEMPRE

Cuéntame/Formula V	cuentame
Lucas/Rafaella Carra	lucas
Te estoy amando.../Las Grecas	locamente
El baile de los pajaritos	pajaritos
Se acabó/María Jiménez	acabo
Torito guapo/El Fary	torito
Porompompero/M. Escobar	porompompero
Ese amor no se toca/Yuri	eseamor
Paquito Chocolatero	paquito
Chiquitita/Abba	chiquitita
Macumba/Georgie Dann	macumba
Julio Iglesias/Me va, me va	meva

Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOHBY** seguido del nombre de la melodía. Ejemplo: **TONOHBY MORENITA**

Coste por melodía 2 x 0,90 Euros + IVA

LOGOS



Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOHBY** seguido de un espacio y la referencia del logo. Ejemplo: **LOGOHBY XXX**

ESPECIAL KAMASUTRA



NOMBRES

ALICIA modelo 01	ALICIA modelo 04	ALICIA modelo 09
ALICIA modelo 02	ALICIA modelo 10	ALICIA modelo 15

Ejemplo: **NET NOMBRE ALICIA09**

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NET NOMBRE** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.

INSULTOS Recibe los mejores insultos enviando **INSULTO** al **5354** y flipa.



CHISTES Alégrate el día enviando **CHISTEHBY** al **5354**



LULA

LOVE MACHINE

Atrévete con esta aventura

Envía **LOVEHBY** seguido de un espacio y tu **Nick** al **5354** y te presentaremos a la persona que estás buscando.
Ejm.: **LOVEHBY DULCINEA**



Admirad@r Secret@

Envía un mensaje al **5354** con el texto **HBYSECRETO** seguido del nº de teléfono del destinatario y tu mensaje secreto.

¿Quieres conocer a mis amigas? Envía **LULA** al **5354**

MEMOLAS CHAT

Cientos de amigos te están esperando. Chatea con la gente más divertida. **Envía MEMOLAS al 5354**

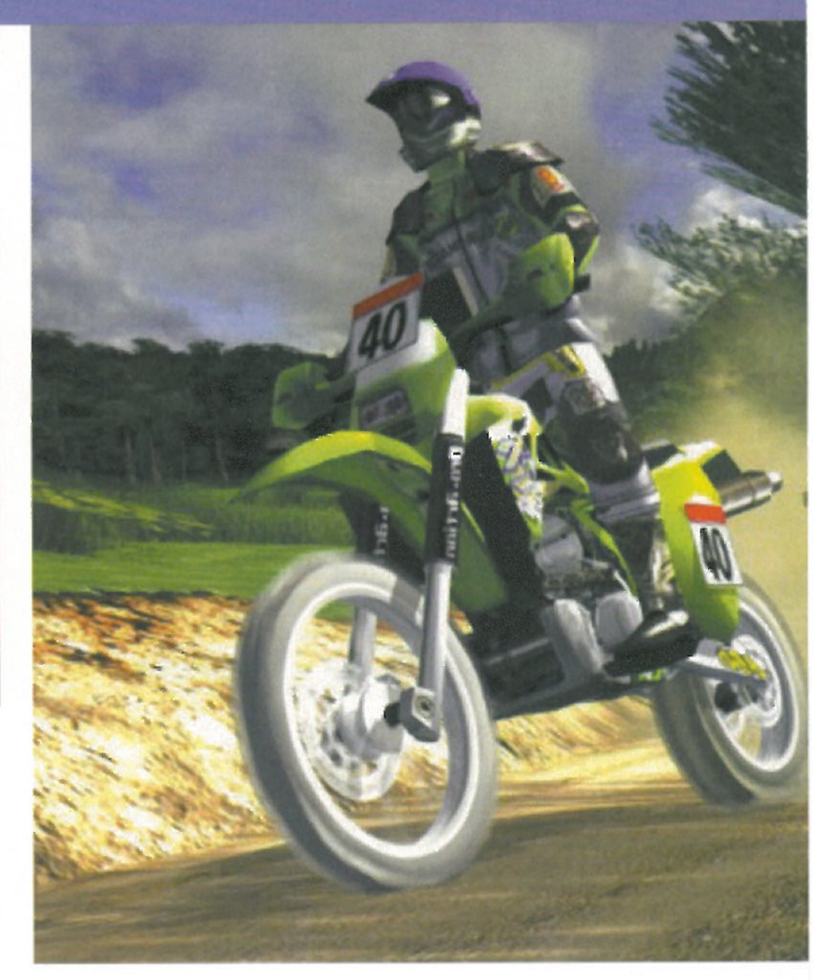


Coste por mensaje 0,90 Euros + IVA

LOGOS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110.
MELODÍAS: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5510, 6110, 6210, 6250, 6510, 7110, 8210, 8310, 8810, 8850, 9110. Motorola V50, V66i, V60i, V100, V2288, V8088, Timeport 250, Accompli A008, T-191, T-192, T-192m. Alcatel 311 (software superior a 102), 511. Ericsson T20s, T29s (R2), T39, R520 (R2), T65, T68.

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de Ociomovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja





EL PARIS-DAKAR es una competición que exige valentía y resistencia, dos cualidades que este juego tratará de imitar a bordo de todoterrenos, motos y grandes camiones.



LAS CLAVES

1 **LOS VEHÍCULOS,** que dividirán el juego en tres categorías que se deben jugar por separado para sacarle todo el jugo: Coches, motos y camiones.



2 **LAS AVERÍAS,** que pueden dar al traste con vuestra carrera si no afináis mucho con el volante. Las abolladuras estarán a la orden del día.



3 **LOS CIRCUITOS,** que transcurrirán por zonas de polvo, tierra, barro, y a veces... asfalto.



- Febrero
- Acclaim
- Velocidad

DAKAR 2

No os esforcéis mucho en sacarle brillo a vuestro 4x4, porque con este juego os va a entrar arena y polvo ¡hasta en los calzoncillos!

EL RALLY PARIS-DAKAR ACABA DE TERMINAR, pero en Acclaim no están por la labor de que nos olvidemos ya de él. Dos años después de traernos el primer simulador del famoso rally, ahora están currándoselo a tope para que podamos volver a disfrutar de estas carreras sobre la arena del desierto en nuestras respectivas consolas (bueno, o en la del vecino si nos la deja).

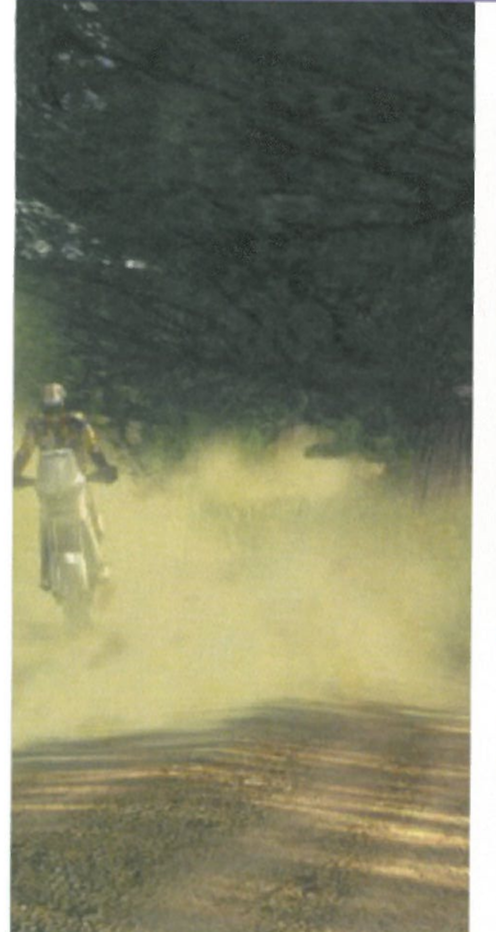
Para esta ocasión, Acclaim se está esforzando por ofrecer una recreación aún más fiel del espíritu de esta salvaje competición, incluyendo todo tipo de vehículos en carrera, y creando unos escenarios que reflejarán toda la dureza del desierto. Lo bueno es que a la vez están procurando mantener un sentido de la jugabilidad adecuado, para que dominar los vehículos no resulte desesperantemente difícil.

➔PODREMOS RECORRER LAS DUNAS, BOSQUES e incluso ciudades que atraviesa el París-Dakar conduciendo tres clases de vehículos: todo-terreno, motos y... ¿quads? Pues no, en esta segunda parte se van a cambiar los quads por unos enormes y potentes camiones, que le añadirán mucha espectacularidad al juego, y además requerirán una gran pericia con el mando.

Por supuesto, no sólo podremos correr el rally en el modo Campaña, su modo más realista, sino que también habrá otros de carreras individuales y un multijugador, para que poco a poco vayamos desbloqueando todos los vehículos, ya que al principio la mayoría estarán ocultos.

Respecto a los gráficos, los vehículos se deformarán, habrá efectos de barro y lluvia en las carrocerías y en la pantalla, y la suavidad en la sensación de velocidad parece segura. Así que preparaos para unas carreras muy emocionantes, ¡pero no os olvidéis la caja de herramientas! HC

➔PRIMERA IMPRESIÓN
La versión que hemos probado aún estaba verde, pero se nota una gran evolución con respecto a la primera parte. A ver si se depura del todo el control.





¡OJO AL DATO!

La saga continuará...
ACCLAIM TIENE LA LICENCIA EN EXCLUSIVA
Broadswore Int. es el grupo de programación del juego, los mismos que hicieron la primera parte. Si todo sigue su curso, se espera que desarrollen más entregas en años próximos.

Así transcurre el rally Paris-Dakar en la realidad...
LA COMPETICIÓN MÁS EXIGENTE DEL MUNDO
En esta mítica carrera, a lo largo de 20 días y 10.000 kms., más de 350 pilotos de todo el planeta se enfrentan no sólo a los rivales, sino al tiempo, las averías, los obstáculos, la soledad... Vamos, que no les queda tiempo para jugar a la consola.



EL CONTROL no será demasiado exigente, pero las altas velocidades (y el gran peso de los camiones) os exigirán gran concentración. ¡Cuidado con los baches!

ACCLAIM NOS PREPARA OTRA OPORTUNIDAD DE DISFRUTAR LA AVENTURA DEL RALLY MÁS DURO Y FAMOSO DEL MUNDO







TODA LA INFORMACIÓN de los vehículos y los pilotos estará actualizada respecto al Paris-Dakar 2003.



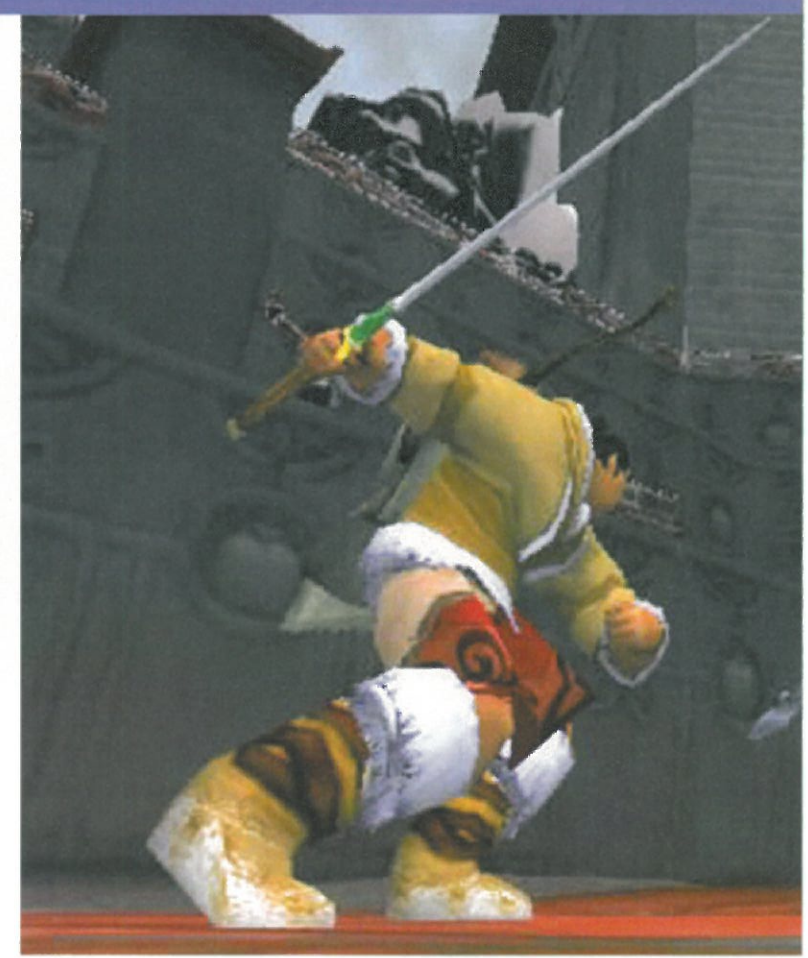
LOS EFECTOS GRÁFICOS estarán a la orden del día, tanto en la luz y reflejos como en el polvo y el barro.



PARA AVANZAR habrá que ir pasando checkpoints intermedios, que le darán un pequeño toque arcade.

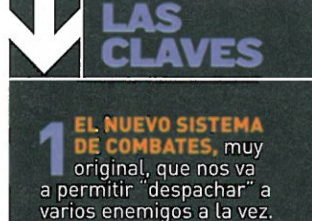


EL ARTE DE LA GUERRA. Rau, el protagonista del juego, tendrá que acabar con las legiones de enemigos mientras trata de recuperar seis objetos de increíble poder.



LAS CLAVES

1 EL NUEVO SISTEMA DE COMBATES, muy original, que nos va a permitir "despachar" a varios enemigos a la vez.



2 ACCIÓN BRUTAL Y MUY VARIADA: habrá batallas contra grupos de rivales, distintas armas, combos, técnicas de desarme, infiltración...



3 EL GRAN APARTADO GRÁFICO, que va a mezclar la estética de Conan el Bárbaro con un "look" de dibujos animados.





- Marzo
- Sony
- Acción

MARK of KRI

Seguro que después de descubrir lo bestia que es el protagonista de este juego, se os olvida el típico dicho de "tres contra uno..."

CUANDO ERES UN BÁRBARO DE DOS METROS, fuerte y temerario, no puedes pasarte el día ayudando a viejecitas a cruzar la calle o cazando liebres, ¡necesitas aventuras fuertes! Y éso es lo que le pasa a Rau, el héroe protagonista de «The Mark of Kri». Por suerte para él (¡y también para nosotros!), las fuerzas del mal van a tratar de apoderarse de las seis piezas de La Marca de Kri, unos objetos de increíble poder que ahora están en manos de unos guardianes.

Por supuesto, el bueno de Rau será el encargado de impedirlo, y para ello tendrá que recorrer vastos escenarios en busca de esos guardianes, abriéndose paso gracias a su fuerza bruta, a su fiel Kuzo (un ave de presa que le avisará cuando acechen peligros y enemigos) y, obviamente, a su destreza con la espada. Eso sin olvidar la gran especialidad de Rau: las peleas contra grupos.

COMO LOS ENEMIGOS TENDRÁN MUY MALA UVA, le atacarán en grupos de tres, pero Rau podrá ¡con todos a la vez! Sí, porque dispondremos de un sistema de combate distinto a todos: con el stick analógico derecho le asignaremos un botón a cada enemigo, y pulsando Cuadrado atizaremos al de la izquierda, con X le daremos un tajo al de enfrente, y el Círculo servirá para "sablear" al de la derecha. Y no sólo eso, sino que además podremos hacer series de combos simultáneos, acabar con los rivales sin ser descubiertos, usar varios tipos de armas...

Entre golpe y golpe apreciaremos unos gráficos que mezclarán el preciosismo y detalle de los personajes, dignos de una película de Disney, con la crudeza de los combates más brutales. Ah, y además el juego vendrá doblado al castellano. ¿Necesitáis más razones para ir entrenando mandobles y estocadas? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El sistema de combate parece muy original, pero no va a ser asequible para todos ni por su altísimo nivel de violencia, ni por su elevada dificultad.





UNA FIEL MASCOTA. La acción será muy variada. ¿Queréis un ejemplo? Gracias a su ave de presa, Rau podrá echar un vistazo previo a los escenarios. ¡A volar!

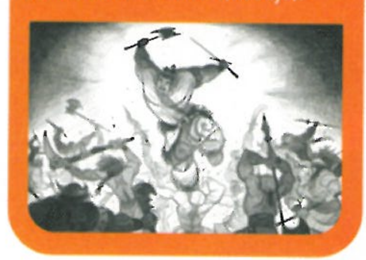
■ ÉSTE VA A SER UN JUEGO DE ACCIÓN MUY ORIGINAL, TANTO POR SU SISTEMA DE COMBATE, COMO POR SU CUIDADA ESTÉTICA ■



¡OJO AL DATO!

Rau, el protagonista, se parece al héroe del cómic...
ESTÁ INSPIRADO EN PERSONAJES COMO CONAN EL BÁRBARO
El mundo que nos presentará el juego va a estar claramente inspirado en la Era del Acero, de Conan: habrá fraguas, poblados, enemigos despiadados, demonios y muchos combates con espada.

Han trabajado antes para Disney o Dreamworks...
SUS DISEÑADORES PROVIENEN DE LOS DIBUJOS ANIMADOS
El equipo de diseño de «The Mark of Kri» ha trabajado para Disney, Warner, Nickelodeon o Don Bluth, algo que se notará mucho en el diseño de los personajes y, sobre todo, en sus animaciones, realizadas "a mano" (debajo).









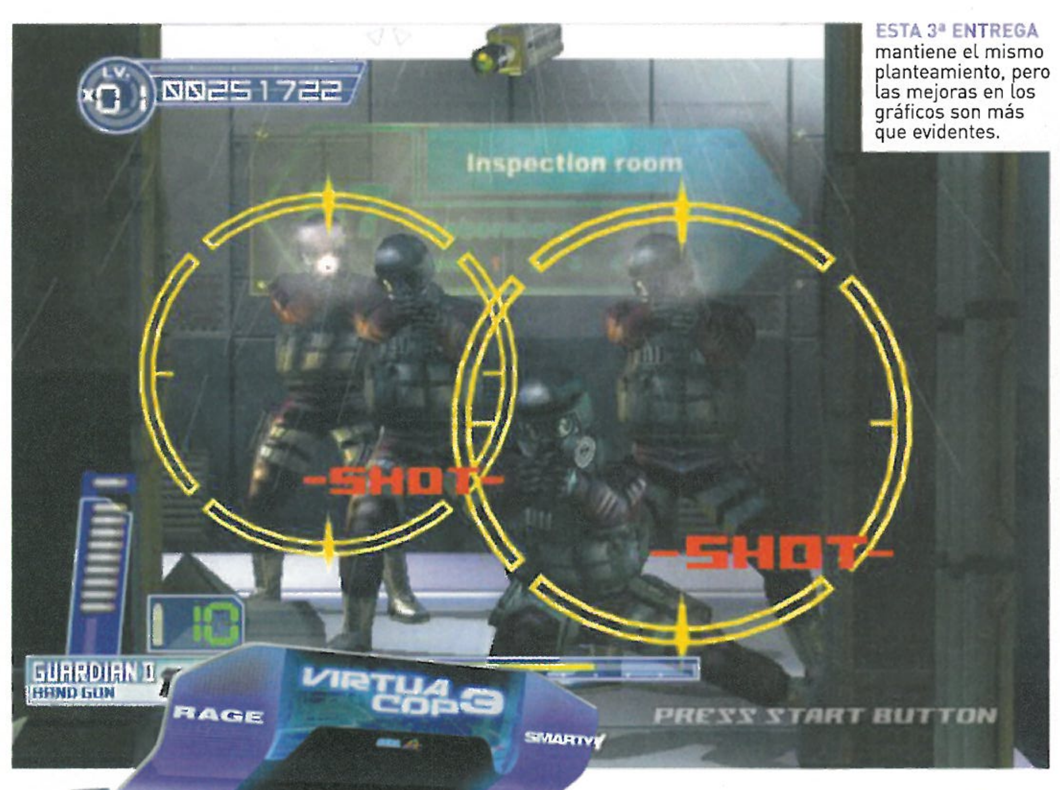
ASESINO SILENCIOSO. Rau también podrá eliminar a sus enemigos sigilosamente, ¡delante de sus narices!



PARA CONSEGUIR RECOMPENSAS tendremos que superar las pruebas de este siniestro abuelete.



LOS ESCENARIOS se llevarán la parte del león en el apartado técnico. Ojito a las cascadas del fondo.



ESTA 3ª ENTREGA mantiene el mismo planteamiento, pero las mejoras en los gráficos son más que evidentes.



DETÉNGASE O VIRTUA

Después de pasar todo el día intentando deshacer los monumentales atascos de tráfico de la capital, a los polis japoneses les gusta pasarse por el salón recreativo y darle su merecido a los delincuentes (virtuales) de la última máquina de Sega.

ASÍ ES

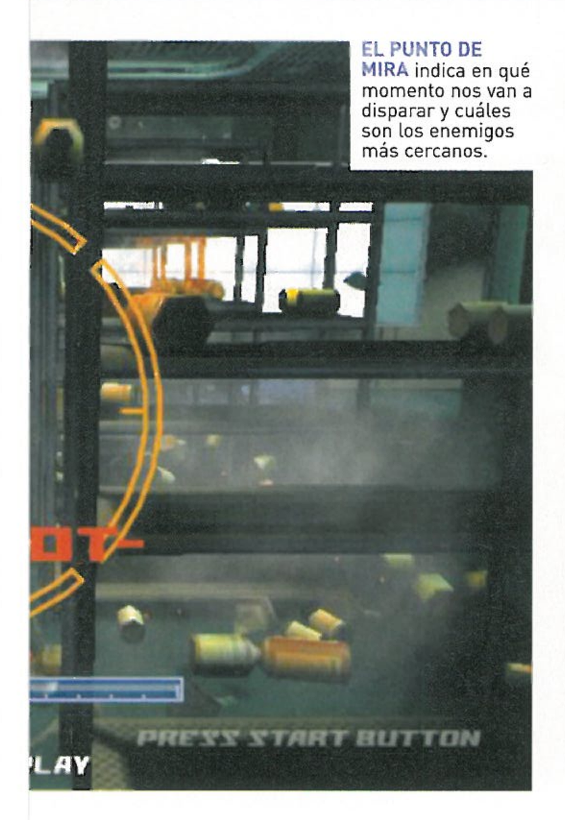
La máquina está preparada para partidas a dobles, y por primera vez en la saga incluye un pedal para cubrirnos de los disparos de nuestros enemigos.

LO QUE DEBES SABER

- **TIPO DE JUEGO:** Disparos
- **COMPAÑÍA:** Sega
- **LANZAMIENTO:** FECHA: Abril de 2003 LUGAR: Japón
- **NÚMERO DE JUGADORES:** 1 ó 2
- **PRECIO DE LA PARTIDA:** 100 yens (0,80 euros)
- **CONVERSIÓN:** Xbox



EL PRIMERO DE LA CLASE
La primera entrega de «Virtua Cop» fue obra de AM2, el equipo de Yu Suzuki, y tuvo versiones para Saturn y PS2.



EL PUNTO DE MIRA indica en qué momento nos van a disparar y cuáles son los enemigos más cercanos.



LOS PERSONAJES son unos polis del futuro equipados con una pistola de munición infinita y una armadura.

DISPARO... A LA PANTALLA

COP 3

LA TERCERA ENTREGA DE LA SAGA «VIRTUA COP» es el último "fichaje" de los arcade de disparo, tan de moda últimamente. Han pasado ya 8 años desde que Sega lanzase el primer juego, pero el planteamiento sigue siendo el mismo: en la piel de un poli del futuro, tenemos que freir a tiros, con una pistola de munición infinita, a los delincuentes que abarrotan una ciudad en 3D. ¿Sencillo? Pues eso no es todo, ya que un punto de mira, seña de identidad de toda la saga, nos señala los malos que hay en pantalla y cuándo van a disparar.

Las novedades huelen a pólvora, ya que nuestro arsenal también incluye ahora ametralladoras y escopetas de cartuchos. Para tenerlas, sólo hace falta investigar cada rincón de la pantalla, aunque las perdemos cuando se nos agota la munición. Otra de las sorpresas del juego es que tiene un pedal, como en «Time Crisis», para ponernos a cubierto cuando los enemigos nos disparen. Eso sí, lo que no ha cambiado es el flipe de jugar mano a mano con un colega.



LAS ARMAS ESPECIALES, como la "Minimi", se pierden al agotar la munición o recibir algún disparo enemigo.

CONCURSO

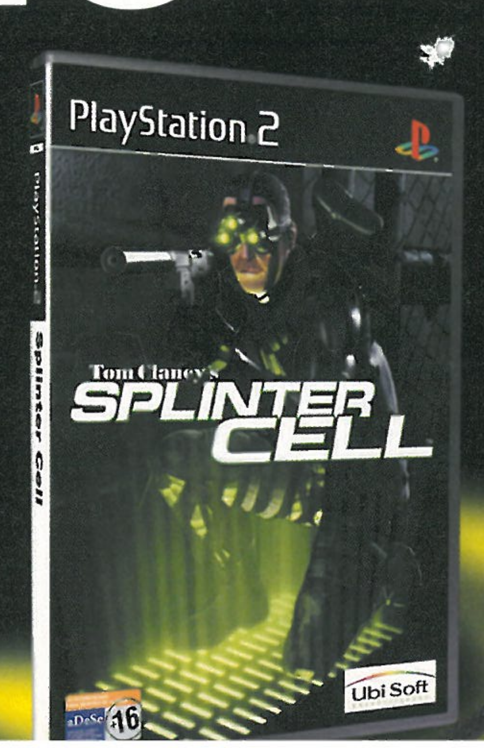
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

SORTEAMOS:

7 CÁMARAS ESPÍA

y 10 JUEGOS PARA PS2






FINAL
FANTASY X-2
layStation.2 SQUARESOFT

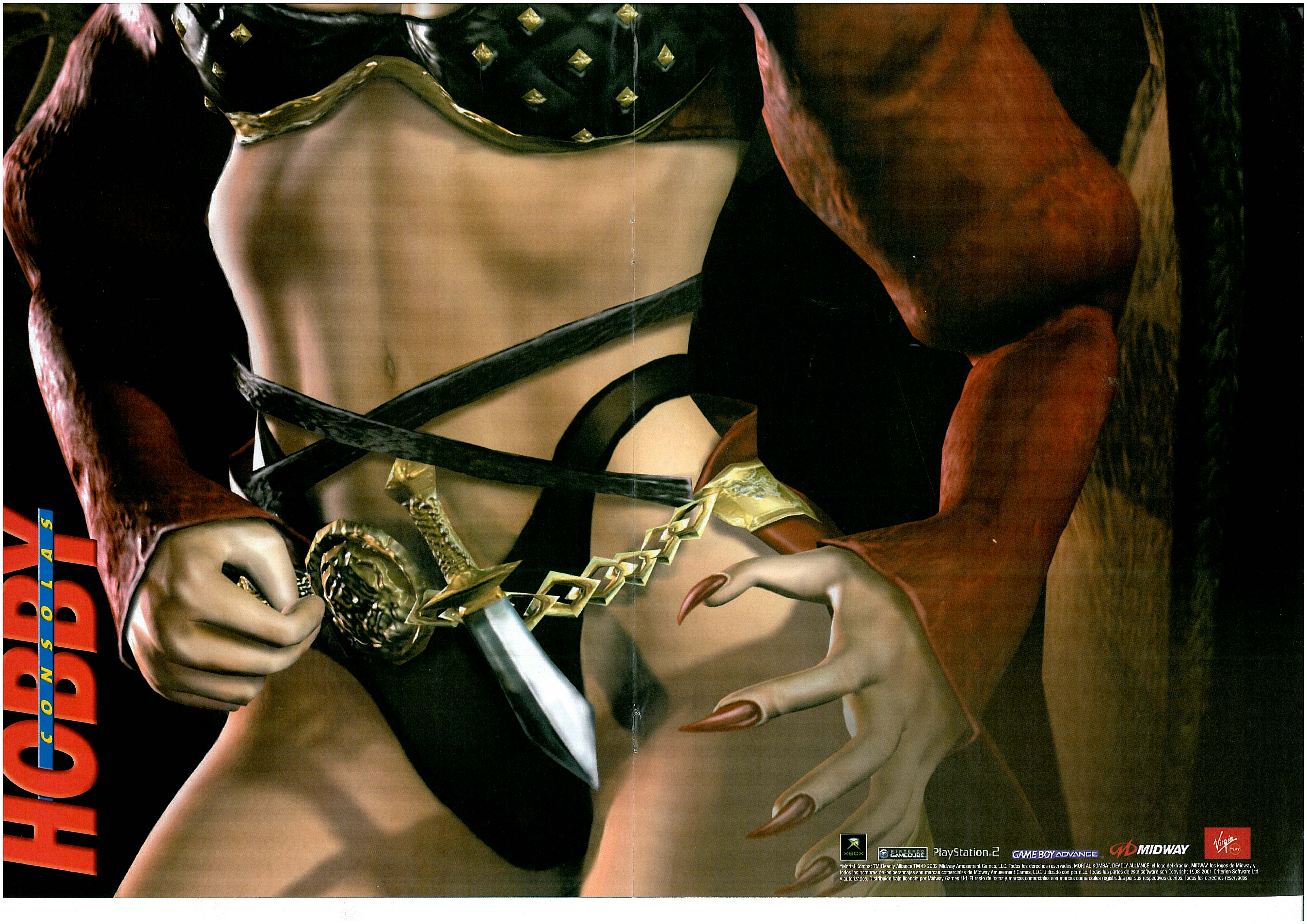

FINAL
FANTASY X-2
PlayStation 2 SQUARESOFT

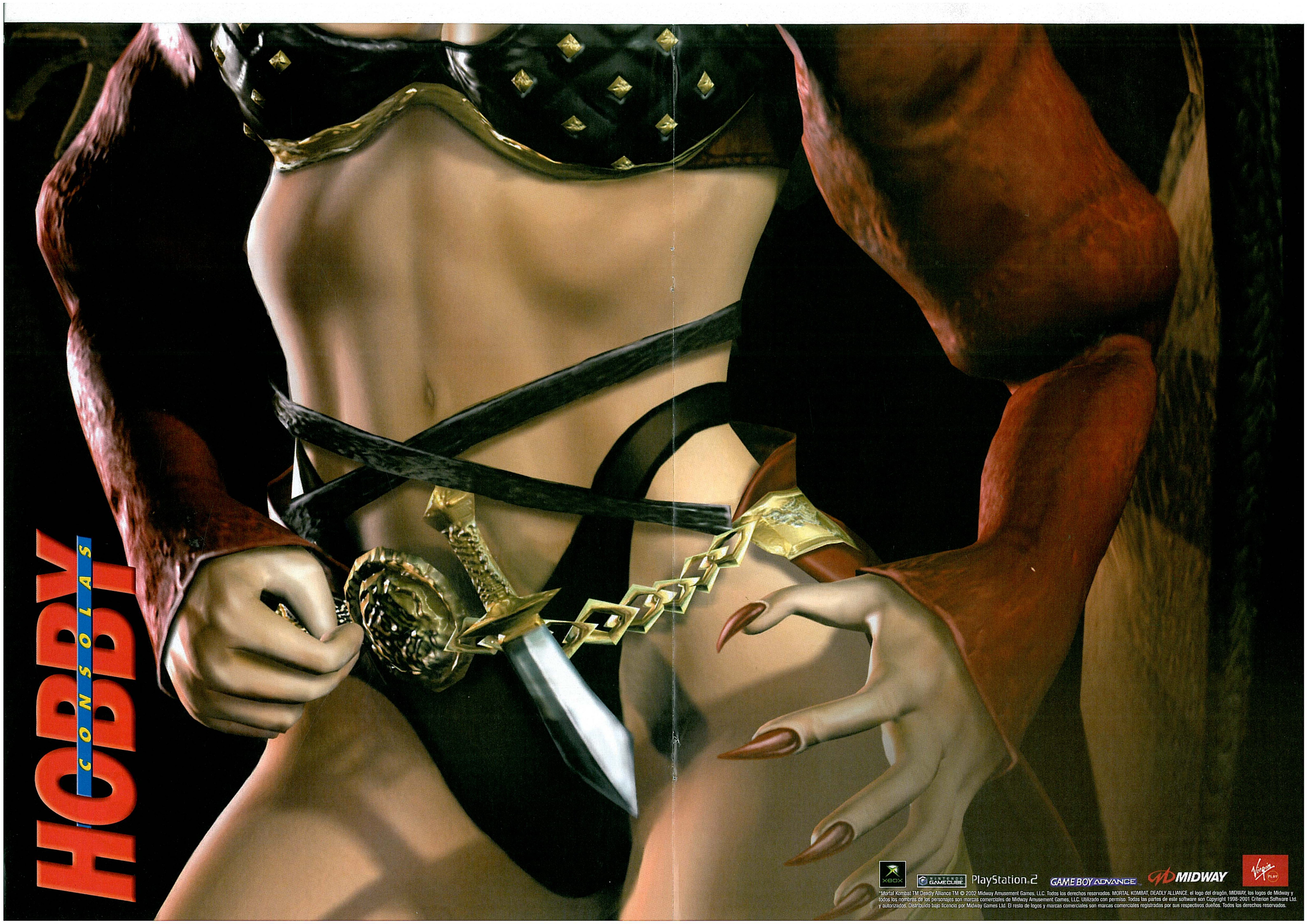

HOBBY
CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS


MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE


MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE


HOBBY CONSOLAS
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
MIDWAY
Virgin PLAY
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.


HOBBY
CONSOLAS
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
MIDWAY
Virgin PLAY
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo **la palabra: hc137cell**

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de febrero de 2003.



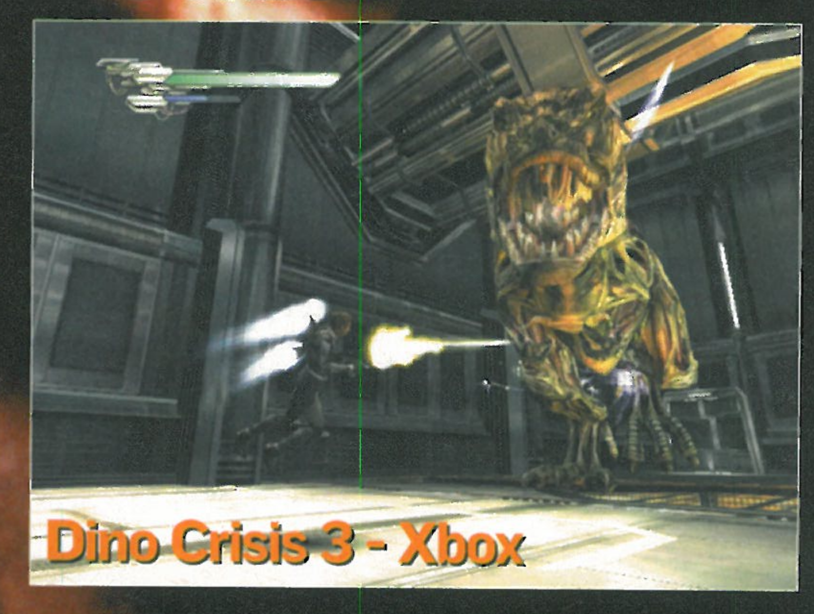




LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- De dónde proceden: **Todos serán continuaciones de famosas sagas de terror.**
- De qué compañías: **«Dino Crisis 3», de Capcom «Resident Evil 4», Capcom «Silent Hill 3», de Konami**
- Cuándo llegarán a España: **A lo largo del 2003, excepto «RE 4», que lo hará en 2004.**
- Quiénes nos van a aterrorizar: **Zombis, dinos y monstruos.**

LOS TRES TÍTULOS

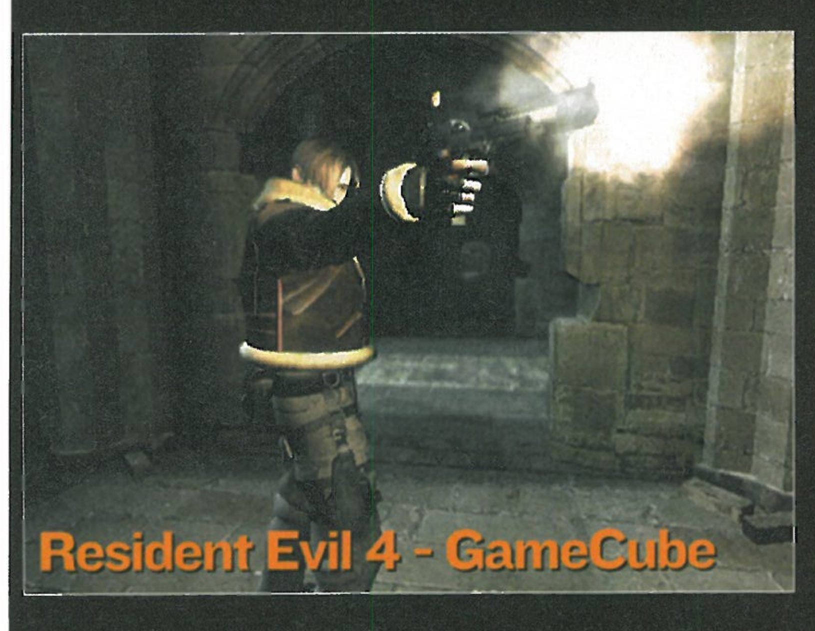

Dino Crisis 3 - Xbox



¡EL MIEDO INVADIRÁ LAS CONSOLAS!

ESTA VEZ, GRITAR NO TE SERVIRÁ DE NADA...

Gritad todo lo que queráis, porque esta vez os va a ayudar muy poco. Los próximos juegos de terror que llegarán a las consolas no van a ser aptos para miedosos. Es más, os recomendamos que si no os consideráis muy valientes, ni siquiera paséis la página. Estos juegos van a lograr que la película de "El Exorcista" parezca una de Disney.



Resident Evil 4 - GameCube



Silent Hill 3 - PS2

ESTE MARINE ESPACIAL tan aguerrido será el protagonista indiscutible del juego, y tendrá que enfrentarse él solito a hordas de dinosaurios hambrientos.

DINOSAURIOS EN EL ESPACIO

DINO CRISIS 3

Estos dinos, encima de colarse "por el morro" en nuestro viaje espacial, han decidido devorarnos. Pues no les vamos a dejar probar ni el más mínimo bocado. ¡Faltaría más!



DATOS BÁSICOS

- CONSOLA: **XBOX**
- COMPAÑÍA: **CAPCOM**
- LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2003**

→DE DÓNDE PROCEDE: Es la tercera entrega de la famosa saga de dinosaurios asesinos

→A QUIÉN CONTROLAREMOS: A un marine espacial al que le encargan investigar una nave que se encuentra a la deriva.

→A QUIÉN DISPARAREMOS: Tendremos que dar buena cuenta de un montón de dinosaurios carnívoros.

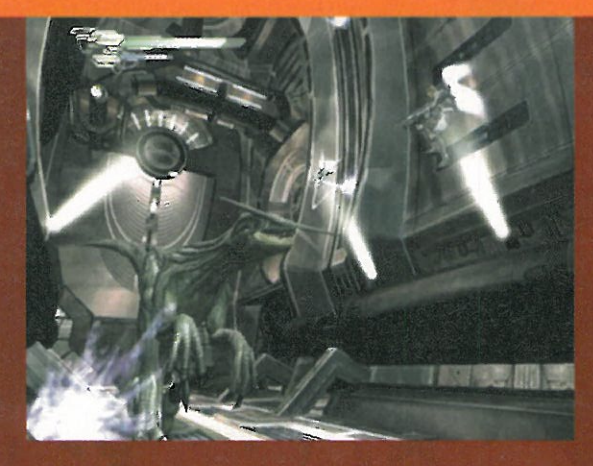
- NIVEL DE ACCIÓN: **EXPLOSIVA**
- NIVEL DE TERROR: **NORMAL**

1 ¿QUIÉN SERÁ EL PROTAGONISTA? EL PERSONAJE PRINCIPAL DE ‹DINO CRISIS 3› SERÁ PATRICK, un marine espacial (y también especial) perteneciente a un grupo que tiene que investigar una nave abandonada. Claro, que aunque en principio la misión no parece ser muy peligrosa, todos sabemos lo que suele ocurrir en estos casos: que si he oído un ruido raro, que si he visto una sombra en la pared, que si algo me ha mordido... Menos mal que nuestro amigo Patrick será un chico previsor, y va a ir bien preparado a la "excursión", con todas sus herramientas de trabajo listas para la acción: lanzamisiles, pistolas láser y hasta una mochila propulsora con la que podrá desplazarse por la nave a toda velocidad.

2 ¿QUIÉN NOS ASUSTARÁ? PUES UN NUMEROSO GRUPO DE DINOSAURIOS, como ya habréis adivinado por el título del juego. Y es que en esta tercera entrega de la saga «Dino Crisis» (o cuarta, si contamos el último «Gun Survivor»), una familia de "lagartos gigantes" clonados y criados en la nave huirá de sus jaulas y se dedicará a meternos el miedo en el cuerpo a base de intentar usarnos como desayuno. Vamos, que si alguna vez os habéis preguntado cómo se desenvuelven los tiranosaurios o los velocirraptores en el espacio, éste va a ser el momento de adivinarlo, aunque, os avisamos, quizá el descubrimiento os cueste la vida.

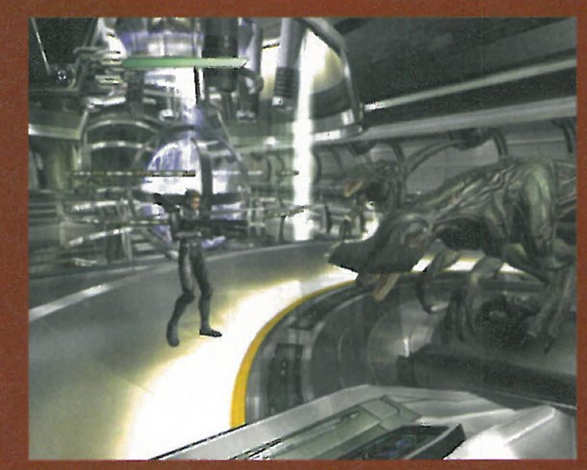
3 ¿CÓMO LO LOGRARÁN? GRACIAS A UNOS NIVELES DE ACCIÓN MUY ALTOS, ya que durante nuestra "visita" a la nave de los dinosaurios no vamos a dejar de disparar. Claro, que no sólo tendremos que enfrentarnos a los lagartos, sino que la propia nave también nos pondrá las cosas un tanto difíciles. Y es que, durante los continuos enfrentamientos contra los dinosaurios, la estructura de la nave irá cambiando (algunos pasillos se harán más estrechos, otras zonas quedarán bloqueadas...) de forma que el ambiente se volverá más opresivo. Vamos, una tensión no apta para cardíacos.



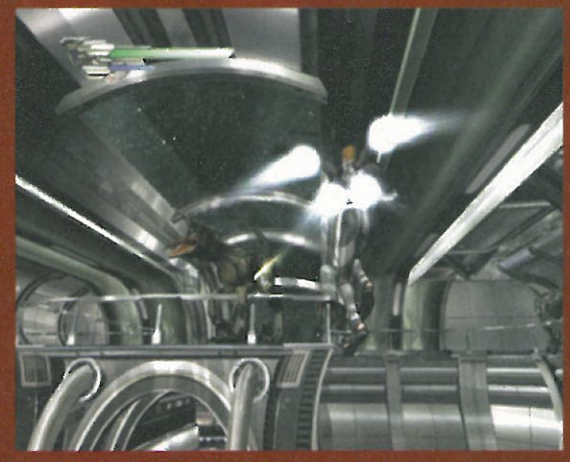




■ EL JUEGO SE CENTRARÁ EN LA ACCIÓN MÁS QUE EN EL TERROR, AUNQUE TAMBIÉN NOS LLEVAREMOS UNOS BUENOS SUSTOS ■



NUESTRO ARSENAL será completísimo, aunque por muchas armas que tengamos, siempre, siempre, nos parecerán pocas.



ESTA MOCHILA PROPULSORA será nuestra mejor aliada: con ella podremos movernos por la nave, huir de los dinos...



EL TAMAÑO DE LOS DINOSAURIOS asustará al más pintado. Además, como llevarán mucho tiempo solos en la nave, van a estar de lo más hambrientos.

TODO SOBRE EL JUEGO

Aprovechando la "marca"

Este juego supondrá el paso de la serie «Dino Crisis» a los 128 bits. Por ello, aquí tenéis un breve repaso de lo que ha sido (y será) la saga:



■ **La primera entrega de la serie fue una aventura de acción** para PSone (imagen superior), mientras que la segunda prácticamente abandonaba cualquier toque de aventura para centrarse de lleno en la acción.

■ Aun con los cambios en el sistema de juego (o quizá gracias a ellos), esta saga de caza-dinosaurios **ha vendido, entre sus dos capítulos, más de 3 millones y medio de unidades.** Este dato justifica por sí mismo, no sólo el renombre que tiene, sino también que se haya comenzado a desarrollar esta tercera entrega para Xbox.



■ **El juego estará dirigido por Shinji Mikami** (foto superior), el genio creador de los «Resident Evil», que tanto miedo nos ha hecho pasar... y que, como veis en este reportaje, está dispuesto a conseguir que sigamos temblando cada vez que conectemos una de sus creaciones.

■ **El sistema de juego de este último capítulo será bastante innovador,** o por lo menos así lo aseguran sus programadores. Y para no arriesgarse creando una nueva licencia y que luego el juego no funcione, los chicos de Capcom han decidido reutilizar el nombre de «Dino Crisis». Además, **al llevar a Xbox una saga tan conocido como es la de «Dino Crisis» se intenta potenciar las ventas de la consola en Japón**, donde, como ya sabéis, Xbox no termina de cuajar totalmente.

ESTE EX-POLICÍA va a llevar la voz cantante en «Resident Evil 4», aunque esconde un "regalito" en su interior, porque ha sido infectado con el virus-T.

EL MAL ESTÁ DENTRO DE TI

RESIDENT EVIL 4

Aún no hemos jugado a fondo a «Resident Evil 0» y Capcom anuncia que en el 2004 lanzará un nuevo capítulo de su archiconocida saga. ¿Es que estos tíos no descansan?



DATOS BÁSICOS

- CONSOLA: **GAMECUBE**
- COMPAÑÍA: **CAPCOM**
- LANZAMIENTO: **FINALES 2004**

→DE DÓNDE PROCEDE: Sin duda, la saga más famosa de aventuras de terror. Éste será el quinto juego de la serie.

→A QUIÉN ENCARNAREMOS: Leon S. Kennedy, un policía que ya protagonizó el segundo capítulo de la serie.

→A QUIÉN DISPARAREMOS: Zombis, monstruos, insectos... elegid vosotros mismos.

- NIVEL DE ACCIÓN: **ALTO**
- NIVEL DE TERROR: **ALTO**

1 ¿QUIÉN SERÁ EL PROTAGONISTA? LEON S. KENNEDY, EL POLICÍA QUE SALIÓ EN «RESIDENT EVIL 2», protagonizará esta nueva entrega de la serie. Aunque claro, han pasado muchos años desde su última aparición consolera, y tenemos que advertiros de que, durante este tiempo, ha abandonado el cuerpo de policía y se ha embarcado en un viaje a Europa. Eso sí, podéis estar tranquilos, porque no va a ser un viaje de placer, sino que se propondrá destapar una nueva conspiración de Umbrella, la compañía responsable de crear el virus-T, que convierte a las personas en zombi. La gente dirá lo que quiera, pero... ¿a que es trabajador el chico?

2 ¿QUIÉNES NOS ASUSTARÁN? LOS ZOMBIS Y UN EJÉRCITO DE MONSTRUOS van a ser los encargados de hacérnoslas pasar canutas, así que una vez más los hunters, los tyrants y los clásicos muertos vivientes se volverán a pasear por nuestra GameCube. Claro, que en esta ocasión no sólo nos vamos a tener que preocuparnos de estos "heraldos del mal", sino que encima, al comienzo de la aventura un insecto gigante infectará al propio Leon con el maldito virus, así que nuestro héroe tendrá que hacer gala de toda su resistencia al veneno. Y es que, por si no fuera suficiente lidiar con tanto zombi, encima tendremos que estar pendientes de que nuestro personaje no se cambie de acera (en el sentido más "zombiesco" del término, claro).

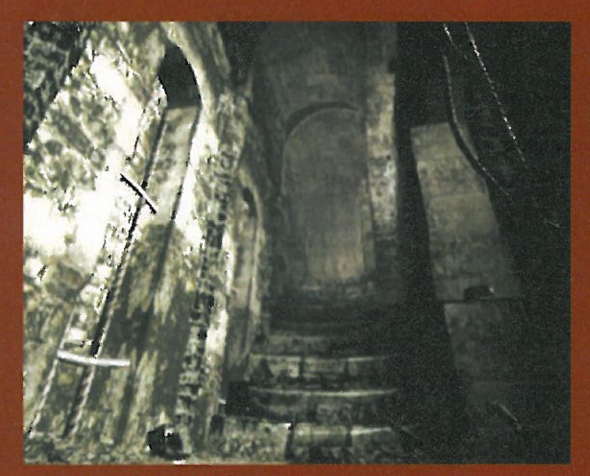
3 ¿CÓMO LO LOGRARÁN? PUES CON UN APARTADO GRÁFICO DE LUJO, en el que destacarán, sobre todo, los magníficos y detallados escenarios que, al igual que ocurría en «RE Code: Veronica», serán completamente en 3D. Además, también podremos disfrutar de los mismos efectos de luces y sombras en tiempo real que vimos en el "remake" de «RE» y que veremos en «Resident Evil 0», y de una nueva perspectiva subjetiva (a través de los ojos del protagonista), para que todo sea mucho más real.







■ «RE 4» VA A TENER UNOS GRÁFICOS INCREÍBLES: LOS ESCENARIOS 3D O LOS EFECTOS DE LUZ SERÁN UNA PASADA ■



LOS ESCENARIOS SERÁN 3D, pero con tantos detalles que al principio pensaremos que son decorados prerrenderizados.



EL NUEVO ASPECTO DE LEON S. KENNEDY será mucho más maduro. La verdad es que dejar la policía le sentará bien.



CANTIDAD DE EFECTOS CHULOS completarán un apartado gráfico de lujo y crearán una atmósfera de pesadilla: lluvia, luces y sombras en tiempo real...

TODO SOBRE EL JUEGO

Un proyecto con historia

Hasta afianzar su posición en GameCube, «RE 4» ha sufrido numeroso cambios y cancelaciones. Ésta es su historia completa:



- **El juego empezó siendo un proyecto para PS2 del que se dio poca información,** excepto alguna que otra pantalla (foto superior), pero debido a las novedades que se estaban incluyendo, y que afectaban al desarrollo y al control, **los desarrolladores decidieron aprovechar lo que llevaban hecho para crear un juego totalmente nuevo** e independiente de la saga. Así nació el genial «Devil May Cry»
- Tras este cambio, se nos aseguró que el proyecto seguía adelante en PS2, pero el acuerdo de exclusividad entre Capcom y Nintendo modificó las cosas. **Las pocas imágenes que hemos podido ver de la nueva versión corresponden a un vídeo** en el que una sombra negra persigue a nuestro protagonista (foto inferior).
- **En este vídeo no aparece ningún zombi, pero aún así es bastante inquietante,** lo que confirma el anuncio de Capcom de que el juego tendrá un componente de terror psicológico mucho más marcado.
- **La fecha de salida no está clara:** en el vídeo aparece un año indeterminado, el 200X. No obstante, nosotros suponemos que llegará a comienzos de 2004.





HEATHER, LA PROTAGONISTA, tiene muy mala suerte: un día se va de compras y mirad cómo acaba, peleando contra monstruos de otra dimensión.

UN PUEBLECITO ENTRE DOS MUNDOS

SILENT HILL 3

No sabemos qué tiene el pueblo de Silent Hill, pero a todos los visitantes que han ido les ha tocado viajar entre el mundo real y otro de pesadilla, y aún así sigue llegando gente.

DATOS BÁSICOS

- CONSOLA: **PLAYSTATION 2**
- COMPAÑÍA: **KONAMI**
- LANZAMIENTO: **MEDIADOS DE 2003**

→ **DE DÓNDE PROCEDE:** La serie «Silent Hill» es considerada por muchos como la más aterradora.

→ **A QUIÉN ENCARNAREMOS:** A Heather, una chica normal que se ve precipitada a una aventura entre dos mundos.

→ **A QUIÉN DISPARAREMOS:** A monstruos venidos de otra dimensión para... dar la lata.

- NIVEL DE ACCIÓN: **NORMAL**
- NIVEL DE TERROR: **"ACONGOJANTE"**

1 ¿QUIÉN SERÁ LA PROTAGONISTA?

HEATHER SERÁ UNA CHICA NORMAL que un día decide irse de compras y termina enredada en una de las noches más raras y aterradoras de toda su vida. Y es que, si la pobre ingenua iba con la intención de comprarse un vestidito a la última moda y unos zapatos a juego, pronto descubrirá que su dinero será mucho más útil si lo invierte en una linterna, una buena tubería de plomo y unas cuantas armas. Y es que si no se lo gasta así, difícil será que sobreviva a una noche en el misterioso pueblo de la colina silenciosa...

2 ¿QUIÉNES NOS ASUSTARÁN?

UN EJÉRCITO DE CRIATURAS DEMONÍACAS volverán a visitar nuestra consola, y aunque aún no sabemos por qué han regresado a Silent Hill o cuáles serán sus propósitos, seguro que no son nada saludables. Pero además de estos monstruos, también nos cruzaremos con unos cuantos habitantes del pueblo maldito (¡o del maldito pueblo!) que serán de lo más inquietantes, ya sea la mujer de pelo blanco y mirada aviesa que nos esperará en la catedral, o el amable y barbudo anciano con el que nos montaremos en una siniestra atracción de feria. Vamos, que este pueblo tiene la manía de volver extraños a todos sus habitantes. Con lo tranquilito que parece...

3 ¿CÓMO LO LOGRARÁN?

EL TERROR PSICOLÓGICO ha sido siempre la seña de identidad de esta saga y lo seguirá siendo en esta tercera entrega. Y es que, ya sea por el apartado gráfico, para el que se está usando una técnica que logra que las paredes palpiten y parezcan vivas, ya sea por el sonido, que creará una atmósfera realmente opresiva, lo cierto es que vamos a estar toda la partida mirando por encima de nuestro hombro. Claro, que como stá mandado, está ambientación tan aterradora también dejará lugar a más de un momento de acción intensa, en los que nuestra queridísima tubería o las armas automáticas que iremos encontrando serán nuestras mejores aliadas.





TODO SOBRE EL JUEGO

El terror tiene un nombre

Pocos "survival horror" se han acercado a las cotas de terror de la serie de «Silent Hill». ¿No nos creéis? Pues leed y convenceos:

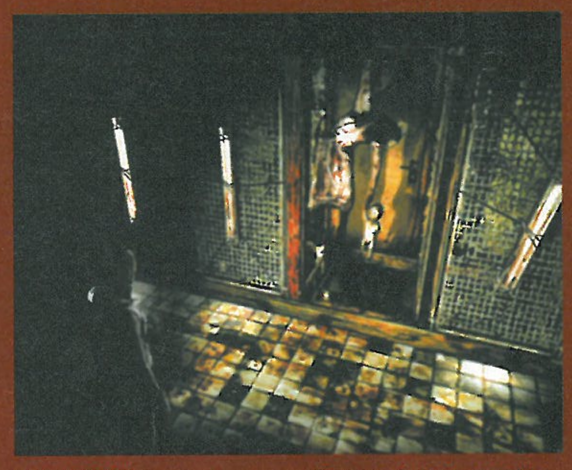


- **La primera entrega de la saga vendió más de un millón de copias**, y fue aclamado por muchos como el juego más aterrador de la historia (foto superior). Seguro que **nadie que haya jugado ha podido olvidar los primeros minutos de partida**, cuando nos tocaba correr por un estrecho pasillo lleno de sangre y con una silla de ruedas rota.
- La segunda entrega (foto inferior) nos dejó un poco fríos en cuanto a gráficos se refiere, pero nos sorprendió con un **apartado sonoro envolvente en 3D.**



- **El director de proyecto es Kazuhide Nakazawa, quien también trabajó en «Shadow of Memories»**, un juego que a pesar de presentar un atractivo aspecto, no llegó a calar en la gente.
- Aunque parte del equipo de desarrollo es nuevo, la mayoría han trabajado en los dos capítulos anteriores. Por eso, afirman que **ésta será la entrega más terrorífica de todas, pues se van a incluir aquellas ideas que se quedaron fuera de anteriores entregas.**
- Hasta ahora, del juego **sólo se ha visto un vídeo y una pequeña demo, que en la versión final se corresponderá con el prólogo a la aventura.** Es decir, que antes de entrar de lleno en la historia, tendremos que completar una primera misión situada en el mundo real.

■ EN ESTA AVENTURA EL MIEDO NO SE MOSTRARÁ DE FORMA EXPLÍCITA, SINO QUE MÁS BIEN SE SENTIRÁ EN EL AMBIENTE ■



LA LINTERNA iluminará un pequeña parte de los decorados, lo que creará la atmósfera opresiva propia de la serie.



ESTA MASA INFORME será un enemigo, y aunque no tendrá brazos, será muy duro. Pero lo que no hagan un par de tiros...



EL TERROR PSICOLÓGICO será muy importante en «Silent Hill 3»: entrar en una sala dónde haya un animal muerto nos dará más miedo que cien enemigos.

NOKIA MOTOROLA ERICSSON ALCATEL PHILIPS SIEMENS SAGEM

www.logolandia.com

¡Dale VIDA PROPIA!

Llama ahora para conseguir un logo, sonido o salvapantallas para tu móvil. Es tan sencillo:

- Elige el logo, sonido o salvapantallas que más te guste.
- Llama al 906 299 544 desde un teléfono móvil o fijo.
- Marca la referencia de seis dígitos y el teléfono al que quieres enviarlo.

¡Y ya lo tienes!

SALVAPANTALLAS

523703	524394	523846	524099
523908	523900	524512	524444
524754	524714	524733	524545
524297	524219	524504	524404
524602	523832	524744	524735
523956	524191	524599	524590
524724	524582	524748	524270
524499	524484	524439	523963
523670	524747	523875	524743
523799	524598	524581	524426
524503	524517	524291	524750
524384	524221	523700	524597

SONIDOS

525865 Infected - BARTHEZZ
526288 All The Things She Said - T.A.T.U
525822 In The End - LINKIN PARK
526289 El Gato López - SKA-P

Nº1 Without Me - EMINEM Ref. 526186

525566 Eres Un Cabrón Hijo Puta - SOUTH PARK
526302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
526286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
526071 Spiderman - CINE
525852 La Guerra De Las Galaxias - CINE

Nº2 Morenita - UPA DANCE Ref. 526472

525002 Misión Imposible - CINE
526300 Diabólica - XAVI METRALLA
526193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
525855 Space Melody - LUNA PARK
526362 A Fuego - EXTREMODURO

Nº3 Chihuahua - DJ BOBO Ref. 526292

526306 Lethal Industry - DJ TIESTO
526236 Entre Dos Tierras - HÉROES DEL SILENCIO
526214 Flying Free - PONT AERI
526089 Bicho Malo Pillé - CAPITÁN CANALLA
526077 The Number Of The Beast - IRON MAIDEN

Nº4 Mola Mazo - CAMILO SESTO Ref. 526467

525554 On The Move - BARTHEZZ
525063 Real Madrid - HIMNO
526384 Fear Of The Dark - IRON MAIDEN
526383 Cuando Me Miras Así - CHRISTIAN CASTRO

TOP 10

526344 Dos Hombres Y Un Destino - BUSTA Y ÁLEX
526325 No Te Rindas - ÁLEX UBAGO
526447 69 Punto G - JOAQUÍN SABINA
526441 Electrical Storm - U2
526452 Die Another Day - MADONNA
526219 Dígale - DAVID BISBAL
526479 The Game Of Love - SANTANA
526455 Ni Tú Ni Yo - LUZ CASAL
526491 Eres mi religión - MANA
526511 Feel - ROBBIE WILLIAMS

NOVEDADES

526517 Dando Vueltas - M CLAN
526515 Mi Jefe - MOJINOS ESCOZÍOS
526514 Every You Every Me - PLACEBO
526512 Zanarkand - SONIQUE
526509 Mala Gente - JUANES
526508 Rumba Triste - ESTOPA
526507 Lose Yourself - EMINEM
526505 Radikal - EL CHIVI
526503 Bola De Dragón - TV
526502 La Lista De Schindler - BSO
526501 Waiting For Your Love - NEW TONE
526500 Rhythm Of The Night - LOONA
526499 To France - NOVASPACE
526498 Agüita De Tu Boca - OPERACIÓN TRIUNFO
526497 Once Again - UPA DANCE
526495 You Know You're Right - NIRVANA
526494 Dilemma - NELLY
526493 Into The Groove - MAD HOUSE
526492 SMS - BARCODE BROTHERS
526488 La Fuerza De La Vida - OPERACIÓN TRIUNFO
526487 Joaquín El Necio - ALBERT PLA
526486 La Vida Que Va - BELLEPOP
526478 Veo Veo...Mamoneo!! - ROSENDO
526476 Reina De Las Diosas - MARCOS LLUNA
526471 Que Suerte Quererte - MIAMI SOUND MACHINE

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS

Coste SMS 0.90 Euros+IVA

Vikfredo El Malvado

Tu pueblo esta gobernado por Vikfredo, un malvado mago. Para liberarlo tendrás que encontrar al Hada del Lago.

Envía VIK52 (sin espacios) al 7667 para jugar.

OJO! en el camino podrás encontrarte Trolls, Duendes, objetos mágicos, etc...



EL PIZZERO

¿Serás capaz de entregar dos pizzas con tu moto? Ojo! Tendrás que pasar por muchas aventuras, pero si lo consigues te espera un premio seguro

Envía la palabra PIZZA52 (sin espacios) al 7667 ...y ponte el casco!!

LOGOS

Powered by Teamovil S.L.



520889	520892	520991	520890
521032	521119	521175	521168
521120	521094	521097	521161

Llama al

Precio máximo por llamada 1.06 Euros/m.

906 299 544

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad.
Para cancelación: info@teamovil.es



VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS. Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

La ISLA PERDIDA

¿Serás capaz de encontrar el tesoro en "LA ISLA PERDIDA"?

Para conseguirlo tendrás que pasar por unas aventuras.

Envía ISLA52 (sin espacios) al 7667.



¿Quieres un buen chiste?

Envía la palabra CHISTE52 (sin espacios) al 7667 y al instante tendrás el mejor chiste.

Otras categorías:
CHISTE52 VERDE,
CHISTE52 FEMINISTA,
CHISTE52 BIN LADEN,...

Chiqui-Chic

Una chica te espera inquieta en su dormitorio... Para llegar a ella tendrás que pasar por unas aventuras. ¿Serás capaz?

Envía CHIQUI52 (sin espacios) al 7667 y prepárate para la experiencia de tu vida.







NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



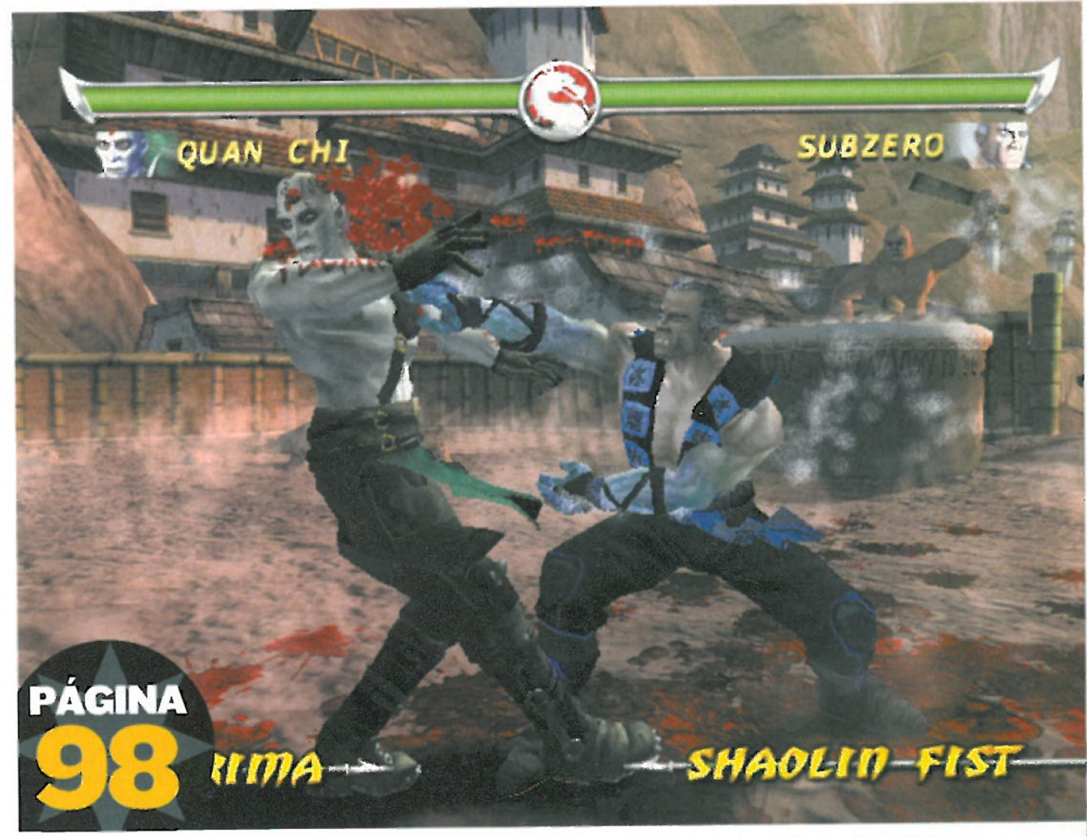
PÁGINA 104

«SLY RACCOON» Seguro que nunca habíais visto a un mapache robando con sigilo. ¡Aquí os contamos cómo es la aventura de Sly Cooper en PS2!



PÁGINA 110

«ATV QUAD 2» No importa cual sea vuestra consola: las carreras sobre estos vehículos de 4 ruedas nos han parecido muy originales.



PÁGINA 98

«MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE» Tenemos las manos enrojecidas después de jugar cientos de combates con estos bestias en PS2, Xbox y GC, pero si pasáis la página encontraréis el análisis más exhaustivo posible.

EN ESTE NÚMERO...

■ LUCHA ■ MIDWAY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (PS2), 64,95 € (GC), 69,95 € (Xbox) ■ +18 ■ Lanz.: 16 febrero

LOS COMBATES DE «MORTAL KOMBAT» son espectaculares y también muy técnicos, gracias a la calidad de los gráficos y a la habilidad de los personajes para dominar hasta tres estilos de lucha distintos.

¡"KÉ KAÑA DE KOMBATES"!

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Esperamos que hayáis entrenado lo suficiente para participar en este singular torneo de lucha, porque como no deis la talla, no sólo vais a perder los combates, sino también los piños...

■ **EL ARCADE DE LUCHA MÁS SALVAJE DE LA HISTORIA** llega a las consolas de nueva generación dispuesto a convertirse en uno de los referentes del género. Y es que el quinto «Mortal Kombat» incluye tantas novedades con respecto a las anteriores entregas de la saga que casi parece un juego nuevo, ¡y no exageramos ni un pelo! De hecho, una de las pocas cosas que conserva este nuevo capítulo es su elevado nivel de violencia, una característica típica de esta mítica saga. De esta forma, cada combate se convierte en un auténtico recital de chorreones de sangre, huesos rotos y golpetazos de todo tipo.

Aun así, el punto culminante de este desenfreno "gore" se sigue alcanzando en los populares Fatalities; ya sabéis, esos movimientos especiales que acaban, de un plumazo y con una carga importante de humor negro, con la vida de nuestro rival (echad un vistazo al cuadro correspondiente). Así que ojito, porque este juego no es el más indicado para regalárselo a los más pequeños de la casa precisamente.

➔ **REPASANDO EL PLANTEL DE PERSONAJES** encontramos ya bastantes novedades. Aparte de contar con luchadores veteranos de la saga, gente de la talla de Sub-Zero, Raiden o Kitana, has-





PODEMOS DESPLAZARNOS LIBREMENTE por los escenarios,. Esto nos permite esquivar ataques y sorprender al rival.



VIEJOS CONOCIDOS como Kano o Kung Lao regresan al torneo, aunque también les acompañan nuevos personajes.



ALGUNOS ESCENARIOS poseen elementos que podemos destrozar de un golpe, como esta estatua de piedra.

SÚPER GOLPES

Cada luchador cuenta con su repertorio exclusivo de ataques especiales, que causan un daño considerable en sus oponentes. Los hay de todo tipo, y todos resultan igualmente espectaculares.



LOS NUEVOS MOVIMIENTOS que han aprendido los luchadores nos han maravillado, pero donde estén clásicos como éste...



LAS BOLAS DE ENERGÍA son nuestros ataques preferidos: podemos dañar a los rivales sin acercarnos demasiado.

2



3



EL MODO KONQUEST

Así se llama la modalidad de juego más novedosa y atractiva que ofrece «Deadly Alliance». Mirad cómo se desarrolla:

1. **ESCOGEMOS AL PERSONAJE** con el que queremos afrontar el reto.
2. **PASAMOS LAS 10 MISIONES**, que nos sirven de tutorial para aprender los golpes de nuestro personaje.
3. **AL FINALIZAR**, regresamos a casa, elegimos otro luchador... ¡y volvemos a empezar!

ta 8 "kombatientes" de nuevo cuño se han apuntado por vez primera en el arriesgado "torneo mortal". En total, podemos llegar a controlar a más de una veintena de personajes, aunque sólo 12 están habilitados desde el principio de la partida. Al resto de participantes hay que desbloquearlos progresivamente.

Y no queremos dejar de comentaros lo bien compensados que están todos los personajes, lo que nos permite disfrutar de unos combates disputados y emocionantes de principio a fin.

→LOS MODOS DE JUEGO TAMBIÉN SORPRENDEN muy gratamente. Y es que aparte de poder participar en modalidades ya clásicas, como Versus o Práctica, el juego incluye uno de los modos más largos, divertidos y absorbentes que hemos probado nunca en un arcade de lucha: ▸▸



SONYA →

ESTA ATRACTIVA RUBIA es un miembro destacado de las Fuerzas Especiales americanas. Con la ayuda de su amigo Jax Briggs debe encontrar a Kano, un delincuente muy peligroso ya veterano de otros «Mortal».

KOMBATE CON ESTILO

La mayor innovación que incorpora «Deadly Alliance» es la capacidad que tiene cada luchador para dominar tres estilos de lucha diferentes.



TAI CHI O NINJITSU son sólo unos ejemplos de los estilos que dominan los luchadores.



ALTERNAR los tipos de lucha (basta con presionar un botón) es vital para conseguir victorias.



LAS ARMAS nos ayudan a acabar más rápidamente con nuestros rivales. Muy eficaces, sí.



EL CONTROL DE LOS PERSONAJES es muy bueno, y nos permite realizar combos, Fatalities, etc. con total facilidad.



LA CÁMARA DINÁMICA que sigue los enfrentamientos siempre nos ofrece las mejores tomas. Esta mola, ¿verdad?



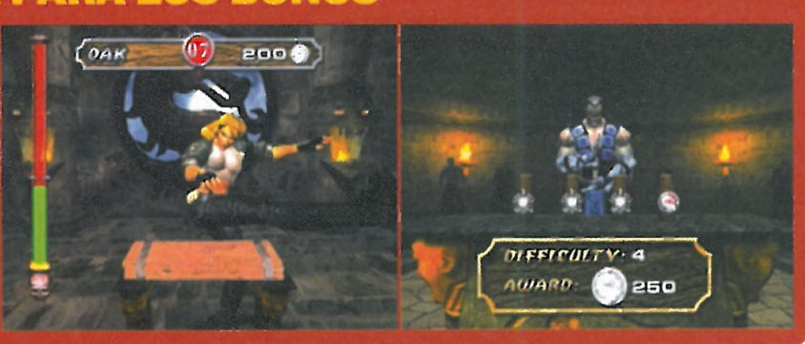
SABER PROTEGERSE es tan importante como atacar con precisión. Si no lo hacéis correctamente, no duraréis mucho.



BLIND KENSHI no ve ni jota, pero eso no es obstáculo para que de buena cuenta de sus rivales. ¿Verdad Shang Tsung?

UNA PAUSA PARA LOS BONUS

EN EL MODO ARCADE, aparte de acabar con nuestros oponentes, de vez en cuando tenemos que superar unas fases de bonus en las que se pone a prueba nuestra habilidad. Además, si las solventamos con éxito conseguiremos monedas de Platino y Ónice, que son muy difíciles de conseguir y nos vienen muy bien.



← MOLOCH

ESTA HORRIBLE BESTIA es uno de los jefes finales que se interpone en vuestro camino cuando juguéis al modo Arcade. Su fuerza es descomunal, pero su inteligencia deja que desear.

el Konquest. En él debemos superar más de 200 misiones, a razón de 10 por personaje, más un corto entrenamiento previo.

→CADA UNA DE ESTAS MISIONES HACE DE TUTORIAL, así que aparte de divertirnos peleando, podemos ir aprendiendo poco a poco todos los movimientos, combos y golpes especiales de los luchadores y... ¡consiguiendo dinero! Pues sí, porque otro de los grandes atractivos que posee «Deadly Alliance» es que si nos damos una vuelta por un lugar llamado La Kripta, podemos desbloquear nuevos personajes, trajes, arenas y muchas cosillas más a cambio de una cierta cantidad de monedas. Y teniendo en cuenta que esa especie de cementerio alberga la friolera de 676 cajas fúnebres (en cuyo interior se hallan los distintos premios), podéis estar segu-





LA VARIEDAD DE MOVIMIENTOS que puede llegar a realizar cada "kombatiente" es alucinante. Seguro que os lleva tiempo aprenderlos todos.

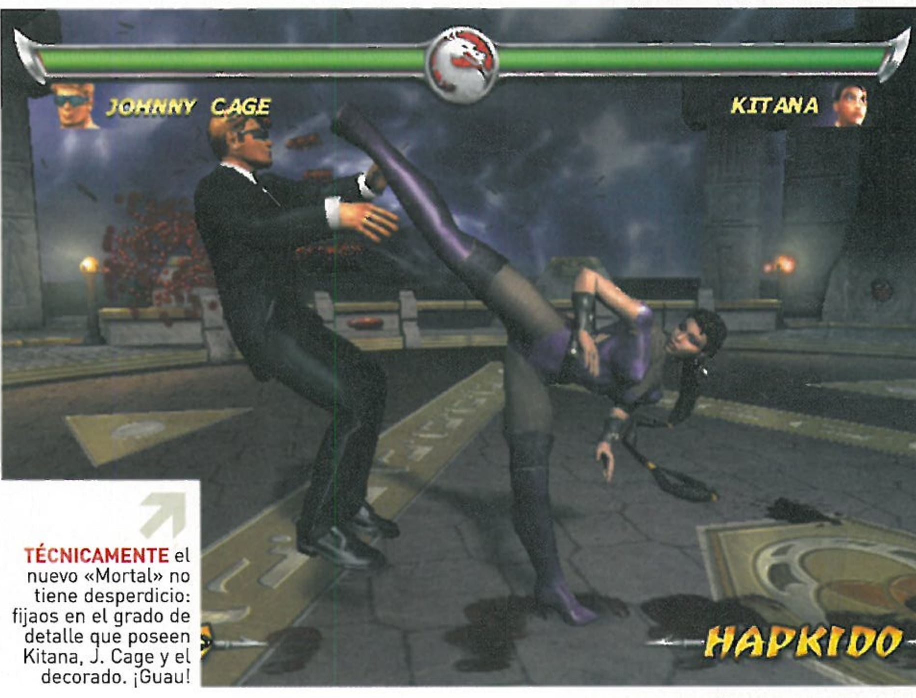


EL MODO PRÁCTICA es el más indicado si queréis memorizar cada uno de los golpes de los luchadores.



■ AGRESIVIDAD, CALIDAD TÉCNICA Y MUCHA JUGABILIDAD OS ESPERAN EN ESTE NUEVO «MORTAL» ■





TÉCNICAMENTE el nuevo «Mortal» no tiene desperdicio: fijaos en el grado de detalle que poseen Kitana, J. Cage y el decorado. ¡Guau!

ros de que llegar a hacernos con todos ellos puede llevarnos bastantes meses sin soltar el mando. ¡Que reto tan macabro!

Por supuesto estas monedas no caen del cielo, ni mucho menos, sino que tenemos que irlas coleccionando a medida que superamos las distintas misiones del modo Konquest y ganamos combates en el Arcade, el otro modo de juego principal de «Deadly Alliance». Esta opción es una especie de modo Historia clásico, en el que debemos ir derrotando a sucesivos rivales hasta llegar a vérnoslas con los jefes finales (entre ellos Moloch, que viene a sustituir a viejas glorias de «Mortal Kombat» como Goro o Kintaro), a quienes también debemos derrotar si queremos contemplar la secuencia final del luchador que hayamos escogido. Y estad atentos, porque dependiendo del personaje por el que nos hayamos decantado, atravesaremos una ruta de mayor o menor dificultad, catalogadas con un número del uno al cinco. Lógicamente, cuanto más alto sea el número, más "chungo" se nos pondrá el nivel de dificultad.

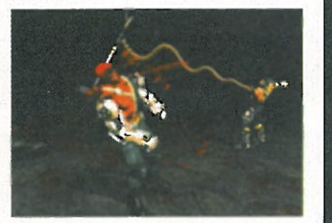
→PERO QUIZÁ LA NOVEDAD MÁS INTERESANTE que incluye este nuevo «Mortal» nos la encontramos a la hora de pelear, porque cada personaje puede utilizar hasta tres estilos de lucha distintos durante el combate (uno de ellos basado en el dominio de algún arma blanca concreta), y los podemos alternar en cualquier momento de la pelea con sólo pulsar un botón. Todos estos estilos están basados en diferentes clases de artes marciales reales, como el Judo, el Muay Thai o el más técnico y elegante Baji. Y podemos aseguraros que esta característica influye de ▸▸

¡FINISH HIM!

Los Fatalities son la salsa de todo «Mortal Kombat». En esta ocasión, cada personaje sólo cuenta con una forma de acabar con su oponente (¡queremos más!). Por suerte, la mayoría de ellos resultan bastante... "curiosos". ¡Pero cuidado, que manchan!



KANO somete a todas sus víctimas a una "cirujía" un poco bestia. ¡Y sin utilizar anestesia!



EL ARPÓN de Scorpion causa estragos en sus adversarios. Los hay que pierden hasta la cabeza.



CYRAX SHANG TSUNG
NINJITSU SNAKE

SÓLO PARA LOS MAYORES

▲ **«MORTAL KOMBAT»** es el juego de lucha más adulto de cuantos existen.

◀ **LA SANGRE** fluye abundantemente durante los combates. Si no os mola, podéis quitarla en el menú de opciones.



KUNG LAO

DESDE SU DEBUT EN «MK II», Kung Lao ha demostrado ser un luchador temible y muy poderoso.

NUEVOS FICHAJES
De los 24 personajes que incluye «Deadly Alliance», 11 son inéditos en la saga. Todos nos han gustado bastante, pero si tuviéramos que destacar a tres, nos quedaríamos (de Izda. a Dcha.) con Drahmin, Frost y Blind Kenshi.



manera muy positiva en la profundidad y jugabilidad, potenciando el realismo y la estrategia. Baste deciros que cada estilo tiene su propio repertorio de movimientos y combos, y que con un poco de práctica ¡es posible realizar combinaciones mezclando los tres estilos!

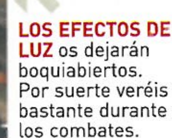
Por tanto, llegar a dominar todos los movimientos de un único "kombatiente" puede llevarnos muchas semanas de duro entrenamiento... y de dolores de cabeza intentando memorizar tantas combinaciones de golpes distintas. ¡Y todavía nos quedará aprendernos los movimientos de sus compañeros!

➔EL NIVEL TÉCNICO ROZA EL SOBRESALIENTE. Lo que más nos ha llamado la atención ha sido la variedad de los escenarios (hay hasta 20 distintos), y su alta calidad. De hecho, algunos de ellos se encuentran entre los mejores jamás diseñados para un juego de estas características. Además, en muchos nos encontramos distintos elementos con los que podemos interactuar, como estatuas o chorros de ácido corrosivo.

Las suaves animaciones de los personajes también nos han molado, así como la gran profusión de efectos de luces y partículas que pueden contemplarse







LOS EFECTOS DE LUZ os dejarán boquiabiertos. Por suerte veréis bastante durante los combates.



LOS COMBOS son vitales para ganar combates en «Deadly Alliance». Es posible conseguir algunos de 10 o más golpes.



LA PROFUNDIDAD DE LAS ARENAS es impresionante. Por cierto, que sepáis que hay unos 20 escenarios en el juego.

FÉRETROS CON SORPRESA



ESTE LUGAR esconde muchos secretos. A cambio de monedas, todos serán vuestros.



ESTE "ACALORADO" LUCHADOR es uno de los personajes que podemos desbloquear.









LA INTRO nos muestra cómo se lleva a cabo la alianza entre Shang Tsung y Quan Chi... ¡y cómo acaban con Liu Kang!

en cada combate. Lo único que echamos en falta es un pelín más de detalle en el diseño de algunos personajes, pero, por lo demás, «Deadly Alliance» resulta un verdadero placer para la vista. Este gran despliegue gráfico termina por culminar uno de los beat´em up más jugables y profundos que podéis encontrar en las tiendas. ¡Pero que no se os olvide que está recomendado sólo para mayores de 18 años! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS DIFERENTES ESTILOS DE LUCHA**, que aportan una gran profundidad a los combates.
- **SU CALIDAD TÉCNICA** está a la altura de los mejores. Cada combate es puro espectáculo.

lo peor

- **SU ELEVADO NIVEL DE VIOLENCIA**, que hace que sólo los mayores de edad puedan "catarlo".
- **LOS FATALITIES.** No es que estén mal, pero sólo hay uno por personaje... ¡queremos más!

alternativas

En PS2 sobresalen **«Tekken 4»** y **«Virtua Fighter 4»** por encima de sus competidores. En GC las mejores opciones son **«Smash Bros Melee»** (divertido y muy desenfadado) y **«Bloody Roar»**, más serio que el anterior y de bastante calidad. Si poseéis una Xbox, la cosa es más fácil: **«DOA 3»** es el único rival para este «MK», pero queda por debajo.

GRÁFICOS Muy trabajados. Hay muchos escenarios, que gozan de múltiples detalles, y los personajes se mueven como los ángeles. **89**

SONIDO El sonido de los golpes os hará estremeceros, al igual que la voz en off del comentarista. La música anima bien la acción. **85**

DURACIÓN 24 personajes, las 218 misiones del modo Konquest y 676 secretos ocultos... Está claro que tenemos juego para rato. **92**

DIVERSIÓN El hecho de que cada personaje cuente con tres estilos distintos para pelear supone toda una revolución. Nos encanta. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Midway se ha puesto las pilas de una vez por todas, y ha creado ya no sólo el mejor «Mortal Kombat» de la serie, sino también uno de los mejores beat´em up que para las consolas de nueva generación. Tanto si sois unos apasionados de la saga como si no, nadie debería perderse este auténtico juegazo. Lo único que debéis tener en cuenta es que ofrece escenas muy subidas de tono, por lo que el título está orientado a un público adulto. Por cierto, las tres versiones son totalmente idénticas.

■ PLATAFORMAS ■ SONY ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 29 de enero

AYUDAR A ESTE MAPACHE-LADRÓN a dar su golpe más sonado nos obliga a hacer cosas tan divertidas como saltar obstáculos, pilotar vehículos o esquivar a los guardias. ¡Éste no se entera de nada!

EL LADRÓN PLATAFORMERO

SLY RACCOON



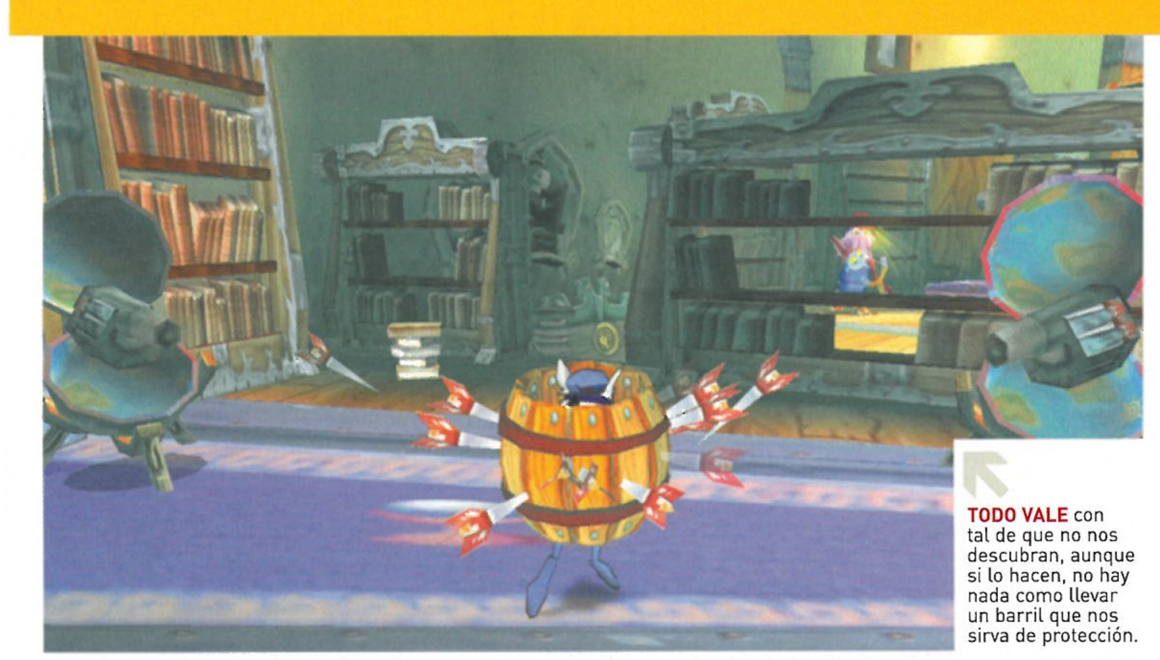
No está bien insultar a los protagonistas de los juegos, pero es que Sly Cooper es un auténtico ladrón. Eso sí, lo único que os piensa robar con su nueva aventura de plataformas son horas de diversión.

■ **QUEDAOS CON EL NOMBRE DE SLY COOPER,** porque este ladronzuelo tan peludo se puede convertir en una de las mascotas más famosas de Sony, siguiendo los pasos de héroes de la talla de Crash Bandicoot o Jak & Daxter. Y es que pocas veces un juego de plataformas resulta tan envolvente como el suyo, gracias a una estética de dibujos animados de lo más acertada (la famosa técnica "cel shading" hace maravillas), un desarrollo variado a más no poder (¡y repleto de minijuegos!) y unos personajes a cual más divertido, como la inspectora Carmencita Fox, con la que Sly mantiene una relación de amor-odio durante el juego.

El protagonista, Sly Cooper, procede de una conocida familia de mapaches ladrones, aunque él decide convertirse en un nuevo Robin Hood desplumando a mafiosos y peces gordos. Sin embargo, el "trabajito" más importante de su carrera llega cuando cinco villanos roban a su familia el "Ladronius Mapachibus", un libro antiguo que esconde el secreto para llegar a ser el mejor ladrón de todos los tiempos.

Así se desencadena una aventura plataformera genial, en la que tenemos que recorrer cinco mundos, cada uno dividido en cinco o seis zonas, por las que nos podemos mover casi con to-



TODO VALE con tal de que no nos descubran, aunque si lo hacen, no hay nada como llevar un barril que nos sirva de protección.



LOS PUNTOS MÁS ELEVADOS nos sirven para hacernos una idea de dónde están las entradas a las diferentes zonas.



LOS JEFES FINALES suelen ser de un tamaño bastante impresionante, pero Sly no se deja asustar por nada.

UNA MISIÓN MUY VARIADA

Para recuperar el libro no sólo hay que ser hábil con las plataformas. Los minijuegos nos sorprenden en cualquier momento, y ponen a prueba nuestros reflejos y destreza:



¡UN JUEGO DE BAILE! Nuestro sentido del ritmo también será importante para triunfar.



LAS CARRERAS nos enfrentan a otros cinco rivales en busca de la llave que nos permita avanzar.





EL ROBO DEL SIGLO

Unos cuantos consejos para no ser pillados con las manos en la masa:

1. **EVITAR A LOS GUARDIAS** es una tarea fundamental para acabar con éxito cada misión. Si damos un paso en falso... ¡zas! La misión de Sly se irá al garete.
2. **TREPAR POR TUBERÍAS** y otros objetos nos permite llegar a lugares poco accesibles y evitar que nos descubran.
3. **CONSEGUIR TODAS LAS MONEDAS** que podamos nos sirve para obtener más vidas y continuaciones. ¡A por ellas!

tal libertad. Nuestra misión, claro, es ayudar a Sly a recuperar el valioso libro y, de paso, darle su merecido a los responsables.

→ **DURANTE EL JUEGO HACEMOS DE TODO,** desde atravesar zonas a pie hasta disputar alocadas carreras. Las primeras están ambientadas en lugares tan variopintos como un casino, un pantano o una montaña nevada, y en ellas priman los saltos y, principalmente, nuestras dotes como espía. ¿Qué queremos decir con esto? Pues que la infiltración es un ingrediente fundamental de la aventura, sobre todo cuando nos encontramos con áreas plagadas de enemigos. Entonces es el momento de utilizar algunas de nuestras habilidades de ladronzuelo, como andar sigilosamente, trepar por todo tipo de objetos o asomarnos en las esquinas al más puro estilo



SLY COOPER

ESTE MAPACHE es el heredero de una célebre familia de ladrones. Su buen corazón le hace robar sólo a los peores mafiosos, y ahora lucha por recuperar el "Ladronius Mapachibus". ¿Le echáis una mano?



LOS OTROS "PROTAS"

Sly no se encuentra sólo para cumplir su misión. Sus amigos le acompañan, y también recibe alguna visita inesperada...



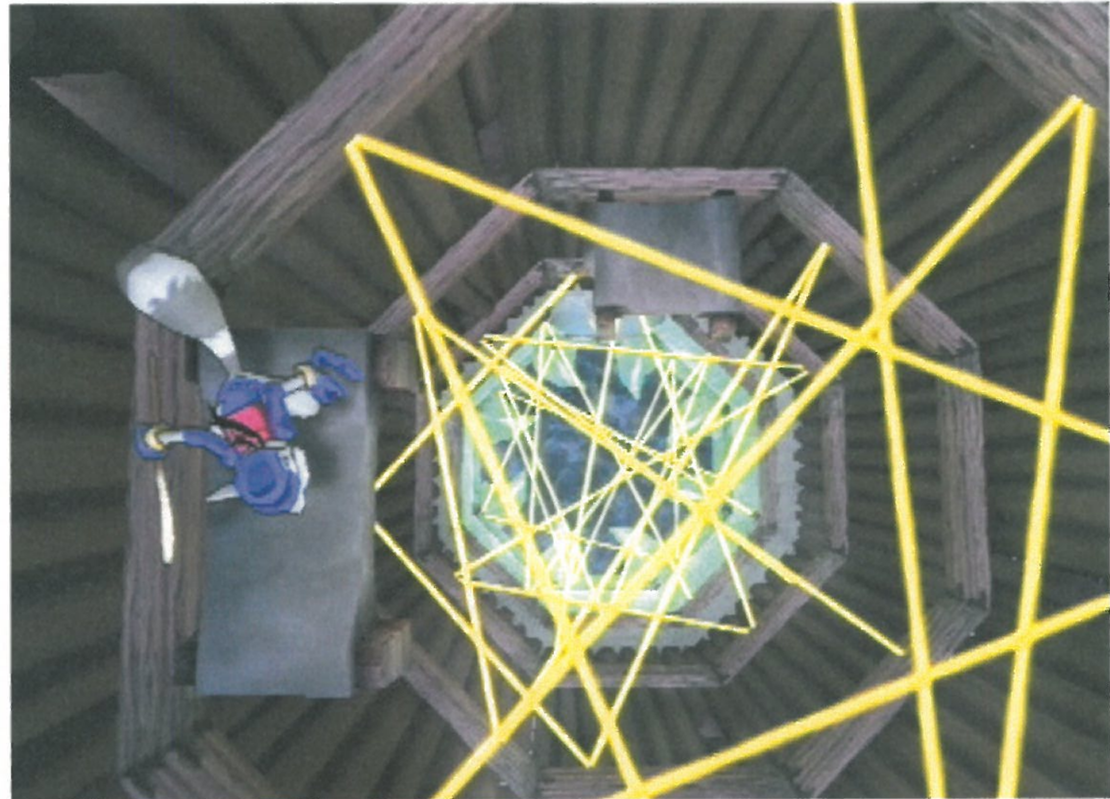
LA TORTUGA BENTLEY usará sus dotes como informático para asesorarnos en nuestra tarea.



MURRAY protagoniza algunos minijuegos, como las carreras o ciertas fases tipo shooter.



CARMENCITA FOX es la agente de policía que persigue a Sly sin cesar, aunque en el fondo...





¿SOIS AMANTES DE LOS PELIGROS?

▲ **LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD** ponen a prueba nuestra habilidad con el pad. Un mal movimiento y se nos chafará toda la misión.

◀ **ALGUNOS SALTOS** son más difíciles de lo que parecen. Para superarlos, contamos con ciertas habilidades, como una voltereta en el aire,o la posibilidad de engancharnos si nos quedamos cortos. Aún así, hay veces que nos toca caer...

ESCENARIOS TAN VARIADOS como la nieve (Izq.), un casino (Centro) o un callejón de París (Der.), son los que tenemos que atravesar durante nuestra aventura. Y lógicamente, los enemigos también son diferentes de una zona a otra. ¿Os gusta viajar?



LA GRAN VARIEDAD Y SUS GENIALES GRÁFICOS LLEVAN A SLY DIRECTO AL ÉXITO

Solid Snake. Una pasada. Y en cuanto a esas misiones "alternativas" que resultan ser los minijuegos, podemos decir que no son del todo originales (y no nos vale la excusa de que en esto de los videojuegos está casi todo inventado...), pero el caso es que tanto su planteamiento como su "look" los hacen tremendamente divertidos. Algunos de ellos los protagonizan nuestros compañeros de fatigas, el hipopótamo Murray y la tortuga Bentley (menudo zoo, ¿verdad?), y nos proponen retos como las carreras de camionetas o algunas fases tipo shooter, en las que nuestro objetivo es cubrirles las espaldas para que lleguen sanos y salvos a su lugar de destino.

PARA SUPERAR TODOS ESTOS RETOS necesitamos puntería, habilidad con el pad y, sobre todo, muchos reflejos. Afortunadamente, el control ayuda mucho en este tipo de situaciones, pues es de los más fiables que hemos visto en el género. Y

MURRAY

ESTE HIPOPÓTAMO es uno de los mejores amigos de Sly, además de su chófer particular. Aunque no es muy espabilado, intenta ayudar al mapache en todas sus misiones.





LOS ENEMIGOS no son demasiado temibles, pero pueden darnos algún que otro susto a lo largo del juego. Un buen garrotazo y asunto arreglado.



LOS ENFRENTAMIENTOS con la inspectora Fox son de lo más trepidante. Hay que echarle unos cuantos... reflejos.

¿VAMOS A PIE O PEDIMOS UN TAXI?





LOS VEHÍCULOS nos permiten atravesar ciertas zonas, y suelen estar equipados con algún cañón para repeler los ataques enemigos durante el trayecto. O sea, que al final es tan importante pilotarlos como tener buena puntería. ¡Cuidado, nos atacan por la derecha!

CUANDO SOMOS DESCUBIERTOS se activan todos los sistemas de defensa, que intentan chamuscarnos la cola.



NUESTROS MOVIMIENTOS ESPECIALES nos permiten acechar a los guardias sin que nos descubran. ¡Silencio!





se agradece especialmente durante los duros enfrentamientos contra los jefes finales, que nos hacen sudar la gota gorda para recuperar cada parte del libro.

Por si esto fuera poco, os aseguramos que «Sly Raccoon», además de ser gracioso y divertido, alcanza momentos de intensidad similar a las aventuras más serias de PS2. Un título muy recomendable, tanto si os molan las plataformas como si no. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SUS GRÁFICOS**, que nos hacen creer que estamos metidos de lleno en una peli de dibujos animados.

■ **SU VARIEDAD** nos enfrenta a retos de todo tipo, desde las plataformas hasta el shooter.

lo peor

■ **LA DIFICULTAD** de algunas zonas puede desesperar, aunque se supera con un poco de paciencia.

■ **ES MÁS LINEAL** que otras aventuras del género, ya que no siempre tenemos total libertad.

alternativas

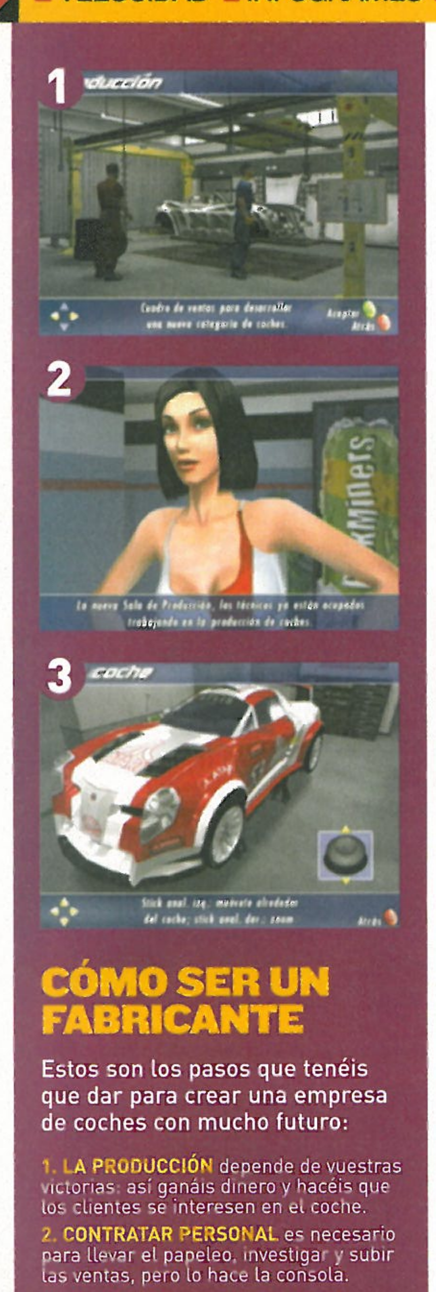
Los plataformeros están de enhorabuena, porque los títulos interesantes siguen aumentando. Al ya más talludito **«Jak & Daxter»**, se unieron más recientemente **«Ratchet and Clank»** y **«Haven»**, los tres con un desarrollo muy variado y una lograda ambientación. Y si las aventuras así no os convencen, podéis optar por **«Crash»**.

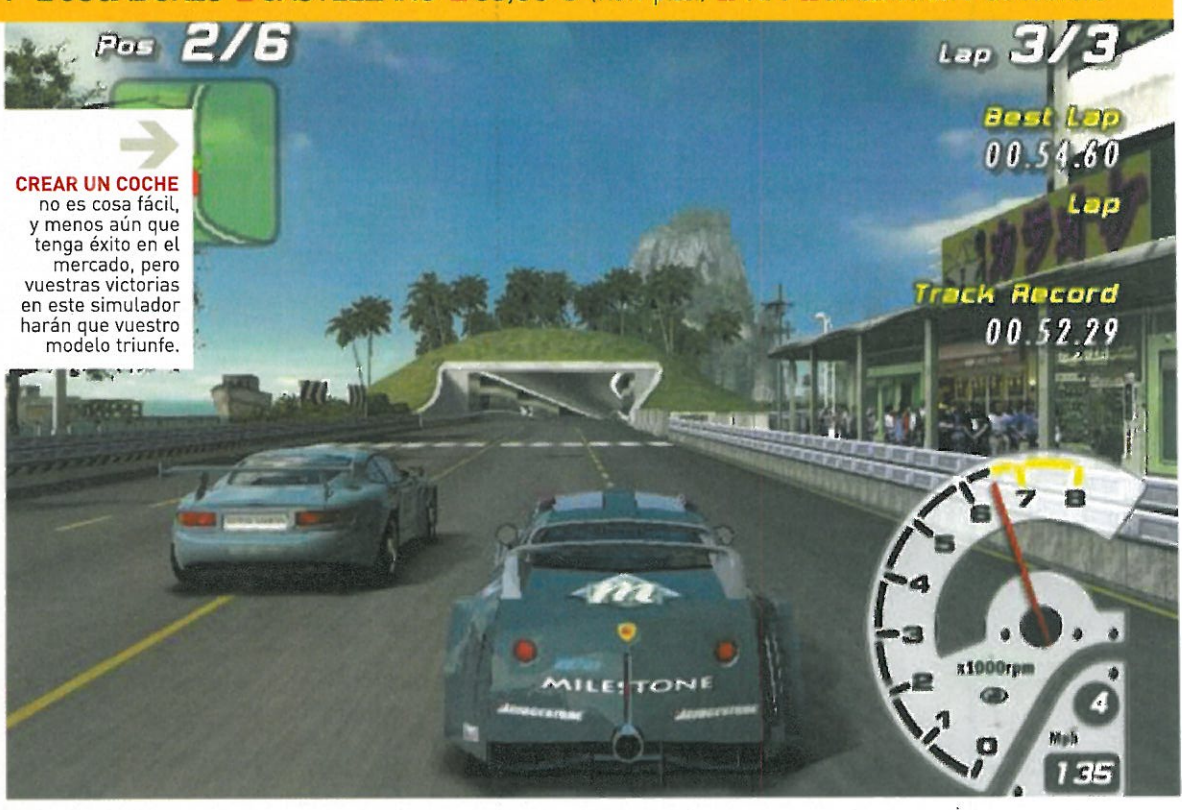
■ **GRÁFICOS** El "cel shading" consigue una estética de dibujos que sorprende desde el inicio, sobre todo por las suaves animaciones.	91
■ **SONIDO** La música y el doblaje al castellano (lleno de puntos cómicos y a cargo de actores reales) redondean un gran apartado.	90
■ **DURACIÓN** Si queremos completar todos los objetivos y descubrir todos sus secretos, tendremos que dedicarle unas cuantas horas.	86
■ **DIVERSIÓN** Su desarrollo es de lo más variado, el componente de infiltración, un acierto, y su intensidad es digna de la mejor aventura.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

VALORACIÓN

«Sly Raccoon» es uno de esos juegos capaces de mantener a cualquiera embobado mirando a la pantalla, aunque no sea él quien está jugando (lo decimos por experiencia propia). Y es que el uso que hace del "cel shading" le aporta a la aventura una estética muy seductora. Pero el juego no se queda en una cara bonita, pues ofrece una historia divertida, un desarrollo lleno de minijuegos y un control ajustado y lleno de posibilidades. Todo ello lo convierte en una de las mejores opciones del catálogo de PS2.

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,00 € (9.817 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: 7 de febrero





CREAR UN COCHE no es cosa fácil, y menos aún que tenga éxito en el mercado, pero vuestras victorias en este simulador harán que vuestro modelo triunfe.

CÓMO SER UN FABRICANTE

Estos son los pasos que tenéis que dar para crear una empresa de coches con mucho futuro:

1. **LA PRODUCCIÓN** depende de vuestras victorias: así ganáis dinero y hacéis que los clientes se interesen en el coche.
2. **CONTRATAR PERSONAL** es necesario para llevar el papeleo, investigar y subir las ventas, pero lo hace la consola.
3. **MEJORAR EL COCHE** os permitirá acceder a segmentos del mercado más altos, y ganar carreras más prestigiosas.

PARA MAGNATES DEL MOTOR

RACING EVOLUZIONE

Ni Ferrari, ni Mercedes. Lo que mola es fardar de montarse uno su propio "buga" y llegar a convertirse en el mejor fabricante del mundo. ¿Serán éstas las verdaderas carreras de... empresariales?

CONCEPT

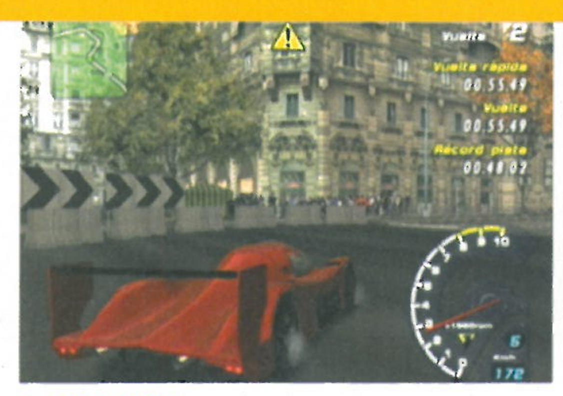
Podéis diseñar distintos vehículos, elegir carrocería, mejorar sus componentes, y elegir el logo y el nombre de la marca. ¡Será como vuestro bebé!



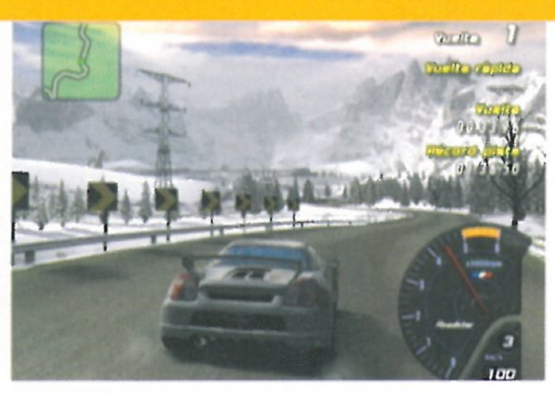
■ **FABRICAROS VUESTRO COCHE DE CARRERAS** es una idea muy atractiva, y más si al competir con él podéis mejorarlo, y hasta hacer nuevos modelos con el paso del tiempo. Esa es la idea de la que parte este nuevo juego de velocidad, que os lleva a pilotar un vehículo fabricado por vosotros mismos (al principio sólo hay que elegir la carrocería y el color), y después liaros a competir en todo tipo de carreras a través de 12 circuitos, con unas 4 variantes cada uno (en total hay unos 50), para ganar el máximo dinero posible. ¿Y qué haréis con ese dinero? Pues contratar personal, investigar tecnologías, ampliar el negocio y fabricar otros coches. Original, ¿verdad? Pero este planteamiento tan curioso no valdría para nada si no viniera arropado por un buen apartado técnico.

→ **EL JUEGO INCLUYE HASTA 70 VEHÍCULOS,** de los que 45 son los prototipos que podéis fabricar, y el resto modelos reales de marcas como Toyota o Mercedes, aunque éstos sólo se pueden pilotar en carreras individuales o jugando a dobles. El control es realista, pero asequible, y nos recuerda al de «Project Gotham».

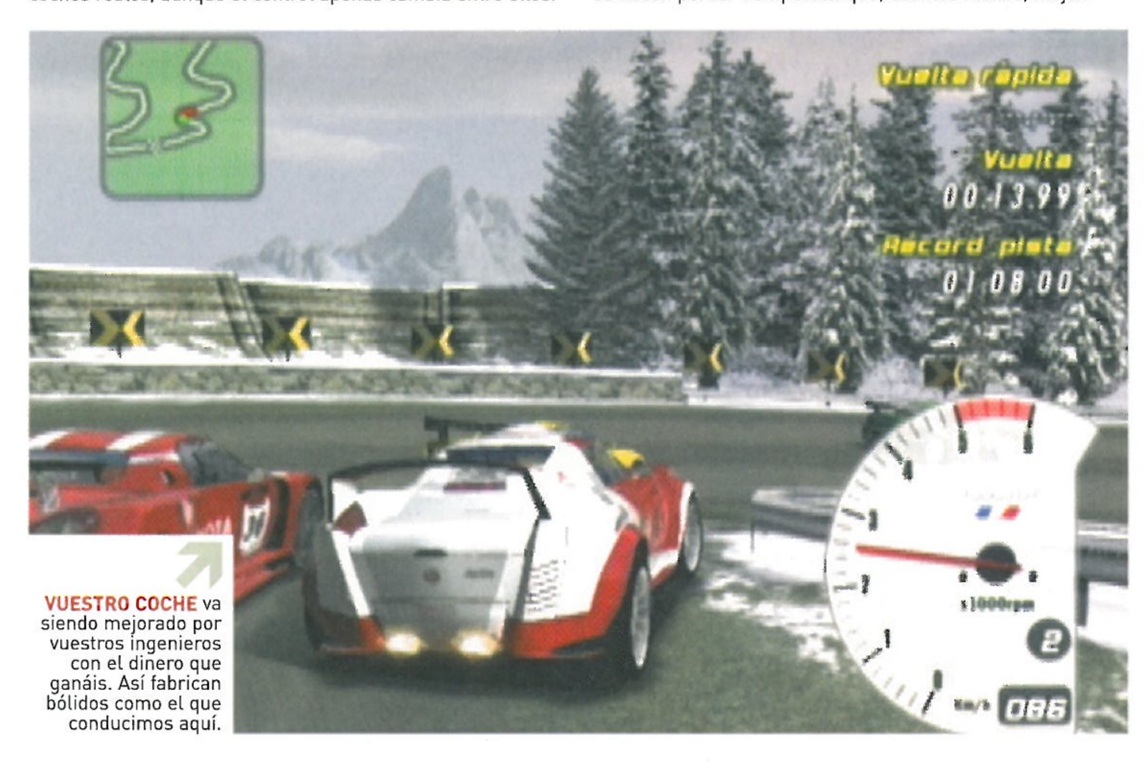




EL MODO ARCADE es el único donde podemos conducir los coches reales, aunque el control apenas cambia entre ellos.



LOS DERRAPES son la clave del control del juego... ¡porque os hacen perder tiempo! Así que, cuantos menos, mejor.



VUESTRO COCHE va siendo mejorado por vuestros ingenieros con el dinero que ganáis. Así fabrican bólidos como el que conducimos aquí.

ADMIRANDO EL PAISAJE

En estas carreras podréis ver unos escenarios la mar de bonitos, llenos de detalles y muy variados. ¡Para nosotros, están a la altura de «GT3», de PS2!



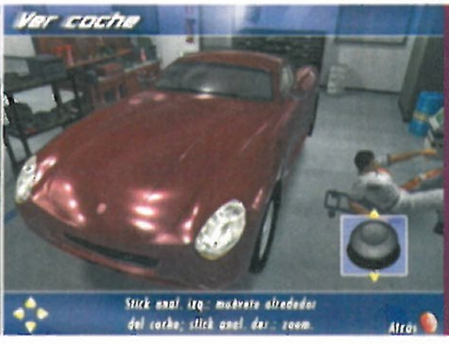
LOS CIRCUITOS ABIERTOS pueden transcurrir por ciudades o montañas. Los primeros tienen edificios con luces, publicidad y mil detalles. Los segundos, unos efectos de luz impresionantes.



LOS CIRCUITOS CERRADOS no son reales, pero están tan bien creados, y algunos de ellos son tan modernos (como éste de arriba), que casi los preferimos al de Montmeló y compañía.







EXISTEN TRES CATEGORÍAS de coches que podéis fabricar, según su potencia. En las primeras partidas sólo podéis elegir entre tres coches pertenecientes a la primera categoría, pero cuando hayáis ganado suficiente dinero, lograréis acceder a las categorías altas.

Eso sí, donde mejor parado sale es en los gráficos, ya que a los buenos modelos de los coches, se les añaden unos escenarios increíblemente realistas y detallados, de los más bonitos que hayáis visto en ninguna consola. ¿Qué falla entonces? Pues que, en realidad, es la consola la que contrata, vende, etc., con lo que nuestra labor se reduce a las carreras en sí. Como en cualquier otro juego de coches, vaya. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS GRÁFICOS, sobre todo los escenarios, que compiten en calidad con los de «Gran Turismo 3» de PS2.

LA INNOVACIÓN que aporta al género de la velocidad en Xbox esto de fabricar nuestro propio coche.

lo peor

EL SISTEMA DE JUEGO no nos permite, en la práctica, tomar tantas decisiones como parece.

LOS COCHES REALES sólo se pueden conducir en los modos de juego secundarios. Una pena.

alternativas

Aunque el juego nos ha recordado lo suyo a **«Project Gotham»** en el control y los gráficos, lo cierto es que el título de Sega es mejor, aún hoy, en sus aspectos generales. También está **«Sega GT 2002»**, que está al mismo nivel en cuanto a gráficos, pero tiene más coches, y, sobre todo, modelos totalmente reales. Y eso siempre le añade un atractivo especial...

GRÁFICOS Los escenarios son excelentes. Los coches sufren daños y tienen reflejos, pero hay muchos ficticios, y la velocidad no es muy alta. **86**

SONIDO Aunque el juego dispone de sonido Dolby, los efectos no ofrecen un realismo total, y al final simplemente cumplen, sin sobresalir mucho. **75**

DURACIÓN Para poder fabricar y mejorar todos los coches tendréis que jugar muchas horas. La pena es que no haya multijugador para cuatro. **81**

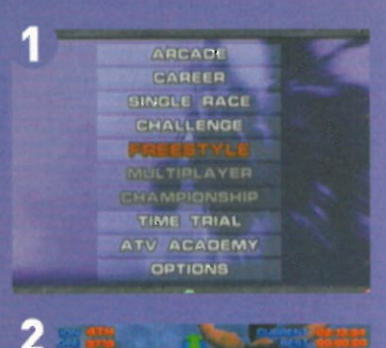
DIVERSIÓN El control se debate entre la simulación y el arcade, y el planteamiento resulta atractivo al principio, pero no acaba de enganchar. **74**

PUNTUACIÓN FINAL 78

valoración

Cuando se prueba por primera vez este juego, eso de fabricar un coche tiene su atractivo, y hasta da la sensación -por los gráficos más que nada- que se trata de un título a la altura de «Project Gotham». Pero tras la impresión inicial, el interés por su original sistema de juego decae al darnos cuenta de que, en realidad, no podemos tomar casi ninguna decisión. ¡La consola lo hace todo sola! En cualquier caso, no deja de ser un juego de coches bien hecho, y por sus cualidades merece que los fans del género le brinden una oportunidad.

■ VELOCIDAD ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUG. ■ CASTELLANO ■ 64,95 € (PS2, GC) / 69,95 € (XBOX) ■ TP ■ Lanzamiento: 7 de febrero



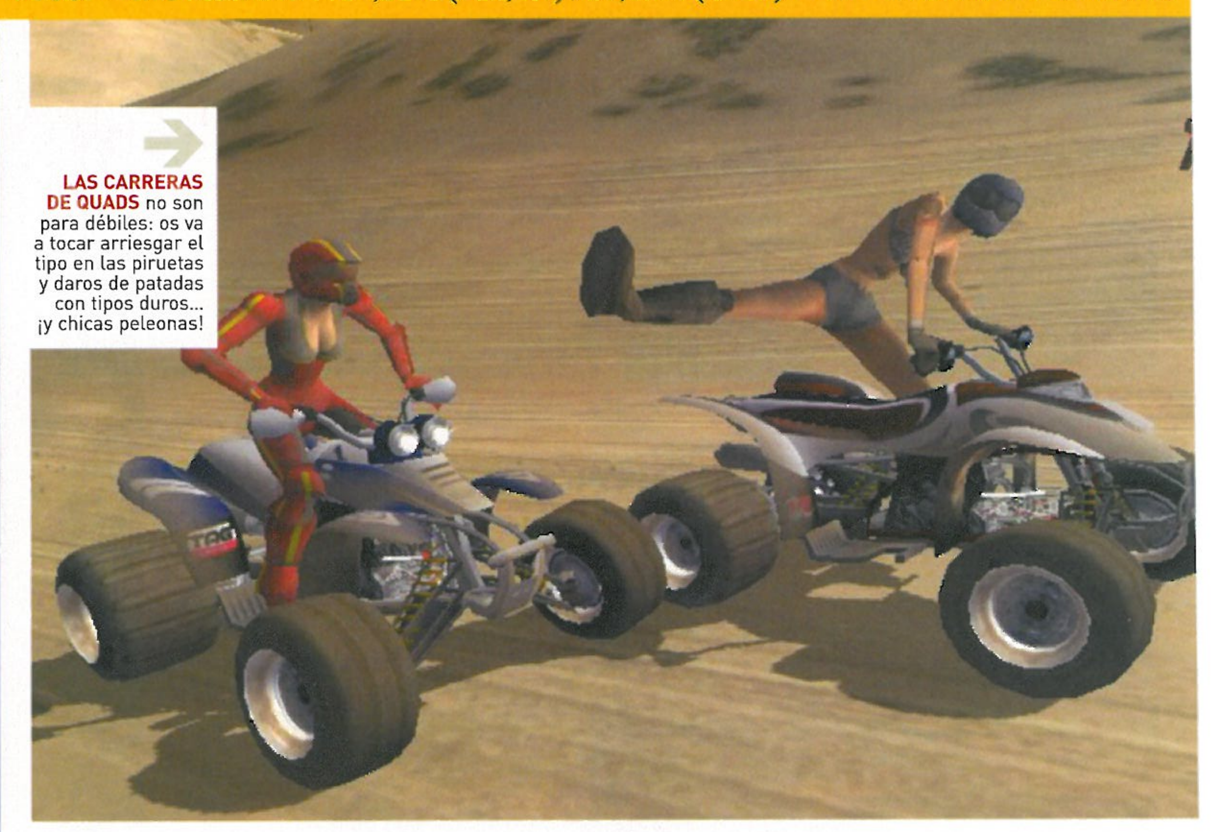




"QUADEANDO"

Os vamos a explicar cómo se juega, porque con tantos modos distintos lo mismo os perdéis.

1. HAY 8 MODOS, que se pueden dividir en dos tipos: los que consisten en carreras, y los que sólo van por puntos.
2. EN LAS CARRERAS debéis esforzaros por quedar primeros, pero también por hacer piruetas para ganar más puntos.
3. CHALLENGE Y FREESTYLE no son carreras, sino modos en los que debéis usar toda la pericia con el quad.



LAS CARRERAS DE QUADS no son para débiles: os va a tocar arriesgar el tipo en las piruetas y daros de patadas con tipos duros... ¡y chicas peleonas!

SOBRE-SALTOS SOBRE RUEDAS

ATV QUAD POWER RACING 2

"Lo bueno que tiene mi flamante moto de cuatro ruedas es que no hay manera de hacer que vuelque... ¡A no ser que me ponga a dar saltos y hacer el bestia con ella en medio de una carrera!"



QUADS

SON MUY LIGEROS, pero sus 4 ruedas les dan gran estabilidad, así que estos vehículos son ideales para hacer el "cabra" por el monte, la playa, o circuitos de tierra y barro.

■ **LAS CARRERAS DE MOTOS CON 4 RUEDAS** (sí chavales, eso son los quads) ya han tenido muchos representantes en consolas a lo largo del tiempo, pero éste es el primer juego que llega para todas las de 128 bits. «ATV Quad Power Racing 2» nos ofrece 20 pilotos y 11 quads para competir en unas salvajes carreras en las que la victoria depende tanto de la posición en la que quedemos (para lo cual podemos hasta patear a los rivales), como por los puntos que ganemos haciendo acrobacias (hay unas 20, y cuanto más difíciles sean, más nos embolsamos).

Existen 8 modos de juego (Arcade, Carrera, Individual, Retos, Estilo Libre, Multijugador para 4, Campeonato y Contrarreloj), con 17 circuitos distribuidos en 5 localizaciones distintas (playa, zona en construcción, bosque, pantano y nieve), todos repletos de obstáculos y zonas que ponen a prueba nuestra habilidad.

→ PERO YA ESTÁ BIEN DE TANTOS DATOS, ¿NO? Hablemos del control, que es totalmente arcade, y no ofrece mayor dificultad que la de dirigir estos ligeros, pero potentes vehículos. En ese sentido, los programadores han







LAS GOTAS DE LLUVIA son uno de los efectos gráficos más llamativos del juego, pues distorsionan un poco la pantalla.



CADA PIRUETA que hagáis va rellenando el círculo que veis en el velocímetro, activando un turbo que os da velocidad.

LAS PIRUETAS son la base del juego, pues aunque es muy importante ganar las carreras, haréis más puntos si realizáis muchas acrobacias.

EL REY DE LAS 4 RUEDAS

En eso os convertiréis después de pasaros unas cuantas fases del modo de juego Challenge, en el que se os exige un grado de habilidad impresionante:



ALGUNAS PRUEBAS no os piden más que hacer movimientos sencillos (ponerse a dos ruedas, "caballitos", etc.), pero se irán complicando al tenerlas que hacer por sitios complicados.



LAS CONSTRUCCIONES son las más difíciles de pasar, porque están compuestas de raíles, pasos elevados y obstáculos que hay que superar antes de que se acabe el tiempo. ¡La bomba!







TODAS LAS ACROBACIAS se realizan de la misma manera: se deja apretado un gatillo para coger impulso en un salto, y después se hace una combinación de botones, según la pirueta a realizar. Hay que medir bien, porque si el salto no es lo bastante largo, os la pegaréis...

hecho un excelente trabajo con las características físicas de los quad (inclinación, inercia, suspensión, etc.). Los gráficos no destacan por el nivel de las texturas, pero al menos nos ofrecen detalles como la lluvia y los copos de nieve sobre la pantalla.

En fin, que aquí tenéis un arcade de velocidad con algo más de vidilla que los juegos de coches de siempre. No es que sea la bomba pero tiene su atractivo.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA FÍSICA** de las motos, que se pueden controlar con total realismo en los saltos y acrobacias.
- **LOS MODOS,** que son bastante numerosos y están correctamente concebidos para resultar adictivos.

lo peor

- **EL IRREGULAR** apartado visual, que combina buenos efectos con un reducido número de polígonos.
- **LE FALTA PERSONALIDAD,** ya que no existe nada que le haga destacar por encima del resto.

alternativas

En PlayStation 2 y GameCube contáis con un juego de motos de cross que se parece bastante en el tema de las acrobacias, y es un poco mejor que éste: **«Freekstyle»**, y en la consola de Nintendo además tenéis **«Wave Race: Blue Storm»**, la estrella del género de las carreras con piruetas. En Xbox, lo más parecido que se puede ver es **«Crash»**.

GRÁFICOS Aunque están bien hechos –olé por la física–, los quads podrían ser un pelín más grandes, y los escenarios más ricos en sus detalles. **76**

SONIDO La banda sonora es súper cañera si os gusta el "martilleo", pero nos ha extrañado no encontrar efectos de sonido durante las carreras. **69**

DURACIÓN Su esperanza de vida descansa en sus numerosos modos de juego, algunos de ellos ocultos al principio, y en el correcto multijugador. **78**

DIVERSIÓN Tratar de llegar primero y a la vez realizar acrobacias exige concentración y es adictivo, pero no es tan emocionante como debería. **73**

PUNTUACIÓN FINAL 76

valoración

¿Qué se puede decir de un juego que ofrece un buen nivel general en todos sus apartados, pero que no destaca especialmente en ninguno de ellos? Pues eso, que se trata de un juego de carreras entretenido y bien realizado, con muchas posibilidades de gustar a los fans de los "racers" en los que hay que realizar acrobacias, pero pocas de entusiasmar realmente a ninguno de ellos. Quizá sea porque le falte algo de personalidad, algún aspecto por el que se le recuerde, aunque desde luego tampoco vais a encontrar en él grandes fallos.

RICARDO DEL OLMO

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya disponible







PARA SER UN MICROPILOTO...

Estos micro-pilotos no necesitan un carnet de conducir especial, pero para llegar a ser uno de ellos debéis seguir estas tres normas básicas de circulación:

1. **ELEGID EL PILOTO** que más rabia os dé, así como vuestro vehículo favorito: hay coches, vehículos 4x4, barcos, motos y deportivos, cada uno con sus características propias de velocidad, agarre y maniobrabilidad.
2. **DISPARAD LAS ARMAS** sin ningún tipo de miramientos, pues son la mejor forma de ganar terreno. Además, un poco de juego sucio no hace daño.
3. **JUGAD EN OTROS MODOS,** como el divertido y frenético "pasa la bomba" en el que no debéis perder de vista la cuenta atrás del "petardo".

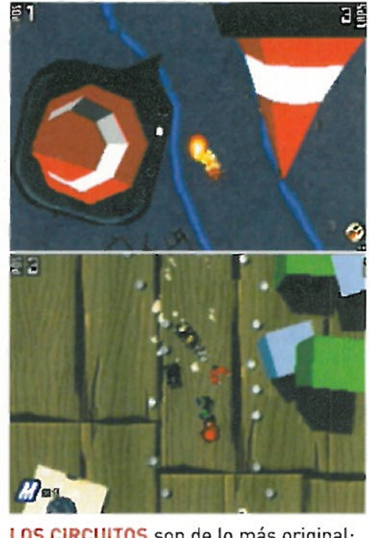


ESTOS MINI-VEHÍCULOS parecen de juguete, pero tienen un control muy sensible, que nos exige mucho entrenamiento.



PODEMOS USAR ARMAS muy cómicas: guantes de boxeo, un imán extensible ¡y hasta una sartén que atiza a varios rivales!





LOS CIRCUITOS son de lo más original: una carretera, una mesa, una playa...

CARRERAS EN "MINI-MINIATURA"

MICROMACHINES

Ya somos muy mayores para jugar con coches en miniatura en un parque, pero nadie ha dicho nada de jugar... en una portátil.

■ **PARA PODER CONDUCIR UN MICROMACHINES** no hace falta que seamos más "canijos" que un Diminuto, pero lo que sí es indispensable es tener la consola más pequeña y estar preparados para todo. Y es que, a lo largo de los 4 campeonatos del modo principal, nos enfrentamos a otros 3 pilotos montando en 5 vehículos diferentes. La competencia es muy grande, pero para librarnos de ella podemos usar un montón de divertidas armas, desde guantes de boxeo para darle un empujoncito a los rivales, hasta imanes para atraerlos.

➔ **TAMBIÉN TENEMOS OTRAS OPCIONES DE JUEGO** además de esos campeonatos, desde el modo Micromachines, en el que debemos anotar puntos sacando a nuestro rival de la pantalla, hasta el "pasa la bomba", en el que nos toca cargar con una "ídem" para sumar puntos y luego librarnos de ella justo antes de que explote. Y eso sin olvidar los clásicos contrarreloj, carrera rápida y un modo multijugador para 2 jugadores. Claro, que para triunfar en estas carreras hay que pillarle el truco al control (los coches derrapan demasiado) y ser conscientes de que los gráficos, aunque dan el "pego" incluyendo elementos poligonales, resultan bastante sencillotes. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	79
DURACIÓN	80
DIVERSIÓN	76

Valoración: Éste es un título adictivo y que cuenta con un buen número de modos de juego, pero para disfrutarlo a tope hay que dedicar un poco de tiempo a acostumbrarnos al control.

PUNTUACIÓN FINAL 77

RICARDO DEL OLMO



■ LUCHA ■ MIDWAY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49 € (8.153 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 16 febrero



EL RIVAL MÁS DÉBIL

Los luchadores de «Mortal Kombat: Deadly Alliance» no se andan con chiquitas, porque tan pronto te congelan en el sitio como sacan una metralleta y se lían a tiros. Por eso, si no queréis ser el rival más débil debéis seguir estos consejos:

1. **DOMINAD LOS 2 ESTILOS DE LUCHA** y aprendeos cómo hacer las magias. Un poco de fuego os salvará la vida.
2. **AL GANAR CADA COMBATE,** no os olvidéis de hacer el "fatality" para acabar con el otro: si pudiera, vuestro contrario también lo haría.
3. **PROBAD VUESTRA FUERZA,** o vuestra vista, con los 2 minijuegos que os esperan entre combate y combate.



EL DINERO QUE GANAMOS con cada combate lo podemos gastar en abrir secretos como personajes, escenarios, etc.



ENTRE LOS 12 PERSONAJES hay 3 caras nuevas. Kenshi, un tipo ciego experto en artes telequinéticas, es uno de ellos.





LOS GOLPES CON ARMAS se realizan sin que importe el estilo seleccionado.

PELEAS UN TANTO "FATALES"

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Al final va a resultar que lo de "pequeño, pero matón" es cierto. ¡Estos luchadores son igual de brutos que sus hermanos mayores!

■ **LOS COMBATES MÁS BESTIALES DE LA HISTORIA** llegan a GBA en formato reducido, pero con el mismo planteamiento que ofrecen sus "hermanos" de 128 bits: nos toca elegir a un luchador entre los 12 disponibles para participar en un torneo con el destino del mundo en juego. ¡Vaya excusa para liarse a tortas!

La novedad de esta nueva entrega de la saga es que cada personaje tiene 2 estilos de lucha distintos, entre los que alternamos pulsando L en cualquier momento del combate. Y cuidado con los estómagos sensibles, porque todos estos golpes, incluidos los que usan armas o los fatalities (los movimientos finales), son de lo más salvajes.

➔ **LA DURACIÓN DEL JUEGO ESTÁ ASEGURADA,** no sólo por el número de personajes, golpes y fatalities a dominar, sino también por los 300 secretos que desbloquear o el modo versus. Por todo esto, es una lástima que los gráficos no estén más currados. Y es que si bien los escenarios son 3D y algunos suelos tienen reflejos, los personajes no están demasiado detallados, y sus sombras parpadean. Ahora, que durante la partida oímos voces digitalizadas que dicen "Finish Him" o "Flawless Victory", y eso sí nos ha encantado. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	83
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	75

Valoración El toque "gore", junto a la duración, son los mayores atractivos del juego, aunque la dificultad podía haberse ajustado más, porque a veces es demasiado fácil ganar.

PUNTUACIÓN FINAL 76

■ SHOOT 'EM UP ■ TAKE 2 ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.638 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible

LOS MARCIANOS han conquistado la Tierra, y en este juego nos toca viajar a Egipto para acabar con ellos a tiros. ¡Duro con ése!







ENEMIGOS A MANSALVA

La gracia de «Serious Sam» está en la cantidad (y la talla) de los enemigos que llenan la pantalla, aunque se repiten a menudo:

1. **LAS AVALANCHAS** de enemigos, como estos esqueletos que lanzan boleadoras, nos puede poner en algún aprieto que otro.
2. **LOS ROBOTS** del estilo del que aparecía en "Robocop" tienen las armas de mayor alcance.
3. **LOS ENEMIGOS FINALES** tienen un tamaño de escándalo. Este demonio, por ejemplo, nos puede matar de un solo pisotón.

DISPAROS MUY POCO SERIOS

SERIOUS SAM

En vez de recibir con música y luces de colores a los marcianos que "visitan" la Tierra, Sam se lo pasa pipa metiéndoles caña con su arsenal.

■ **EL TIPO MÁS FANFARRÓN DE LA TIERRA** se ha propuesto echar a patadas (o mejor dicho, a tiros) a los invasores extraterrestres. Si estáis dispuestos a echarle una mano sólo os hace falta una camiseta bien ajustada, mucha chulería y «Serious Sam», un juego de disparos en primera persona de lo más irreverente. Esta versión recoge los dos juegos que aparecieron en PC hace cosa de un año, y su mayor atractivo radica en los constantes enfrentamientos en los que nos vemos envueltos (en perspectiva subjetiva) a lo largo de sus 36 enormes niveles. Como de costumbre, nuestras únicas ayudas son la puntería y las 14 armas más bestias que os podáis imaginar, desde la sierra mecánica hasta un lanzallamas.

→ EN «SERIOUS SAM» APENAS HAY PUZZLES, y los que nos encontramos son muy sencillitos, así que los niveles, ambientados en el antiguo Egipto y en la selva amazónica, se reducen a acabar con interminables oleadas de enemigos, a cual más grande. Tanto disparo puede cansar a cualquiera, y por eso las fases están salpicadas de toques de hu-



EL TÍO SAM

No os confundáis con nuestro primo, el de Zumosol. Este de aquí es Sam, un chulito de gimnasio que se divierte utilizando todo tipo de armas, desde un simple cuchillo a los potentes rayos láser.



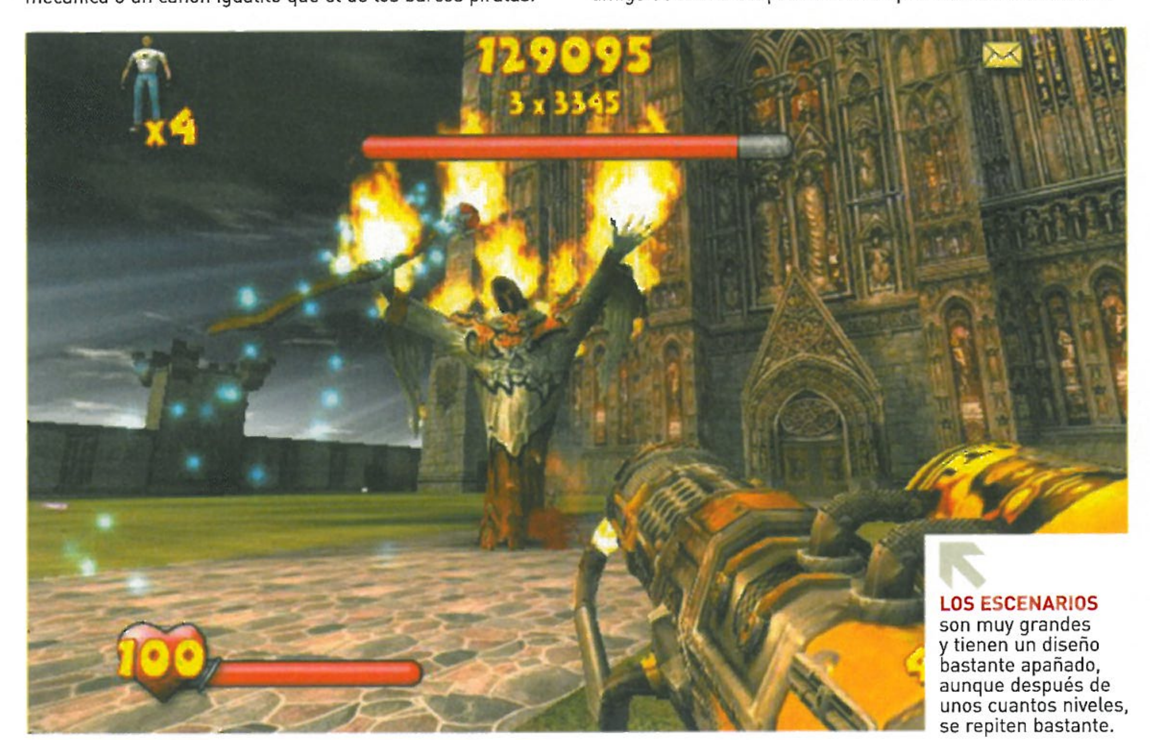




EL ARSENAL DE SAM incluyes "lindezas" como esta sierra mecánica o un cañón igualito que el de los barcos piratas.



EL MODO MULTIJUGADOR nos permite progresar con un amigo de forma cooperativa o competir todos contra todos.



LOS ESCENARIOS son muy grandes y tienen un diseño bastante apañado, aunque después de unos cuantos niveles, se repiten bastante.





TIROTEO CON CACHONDEO

Además de presionar el gatillo como locos, a medida que avanzamos también podemos echar unas buenas risas con los continuos golpes de humor que aparecen entre fases. Y eso no es todo, porque si registramos cada nivel, encontramos otros "gags".



NUESTRO PERSONAJE tiene esta pinta cada vez que saca sus armas, pero no deja de hacer payasadas en todo el juego.



LOS NIVELES recrean el antiguo Egipto, pero están salpicados de cabinas telefónicas inglesas o palmeras con gafas de sol.



EL ARMA DEFINITIVA es una bomba como las del Coyote, que borra a todos los enemigos (¡y a nosotros!) de la pantalla.

mor, para intentar hacernos un poco más llevadera la cosa. Al final, aunque este desarrollo "sin complicaciones" es entretenido, tampoco es para tirar cohetes.

Y lo mismo le pasa a un apartado técnico que es capaz de mostrar enemigos gigantescos, pero no pasa de correcto por culpa de algunas ralentizaciones. Eso sí, el modo multijugador, especialmente el cooperativo a dobles, es largo y está muy cuidado. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ARSENAL** es superior a cualquiera que hayamos probado antes, y también mucho más bestia.
- **LOS GUIÑOS DE HUMOR,** como las bravuconadas de Sam, agilizan bastante el desarrollo.

lo peor

- **TANTO DISPARO** puede llegar a cansarnos poco después de haber echado las primeras partidas.
- **EL APARTADO TÉCNICO,** que se ha quedado un poco anticuado desde que este título salió en PC.

alternativas

La propuesta más parecida a ésta es **«TimeSplitters 2»**, muy superior en su desarrollo y con un multijugador aún mejor. Y para los que prefieran un estilo de juego más serio, Xbox cuenta con juegazos del calibre de **«Halo»**, **«Medal of Honor Frontline»** y **«007 Nightfire»** (por este orden de calidad). Claro, que ninguno es tan desenfadado.

GRÁFICOS La cantidad y el tamaño de los enemigos contrastan con las ralentizaciones. Y además los escenarios se parecen mucho entre sí. **74**

SONIDO El doblaje al castellano es bastante gracioso, aunque las melodías se repiten más que un bocata de ajo. Los efectos tampoco destacan. **78**

DURACIÓN 36 niveles es un número más que respetable, pero no invita a jugar de nuevo. El modo multijugador (para 4 jugadores) es enorme. **84**

DIVERSIÓN Aunque la idea de centrarse en los tiroteos resulta atractiva, la verdad es que el juego termina volviéndose algo monótono. **70**

PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

En lugar de apuntarse a la moda de incluir interruptores y puzzles, «Serious Sam» intenta resucitar el espíritu de «Doom», es decir, que le da toda la importancia a los enfrentamientos, con el añadido de un atractivo sentido del humor. La diversión más directa está asegurada, aunque a la larga su desarrollo se vuelve simple y termina por cansar, excepto por el buen modo multijugador. Por otro lado, el apartado técnico, idéntico al del original de PC, está algo anticuado, aunque el juego es largo y además está doblado.

SERGIO MARTÍN



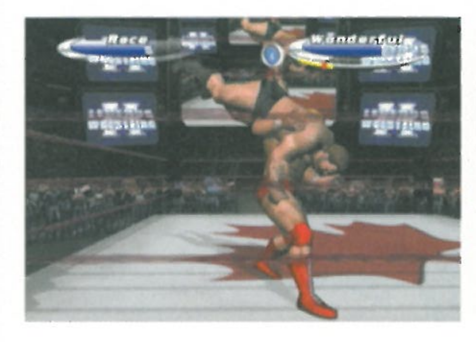
■ LUCHA ■ ACCLAIM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 59,95 € (PS2, GC) / 65,95 € (Xbox) ■ +13 ■ Lanzamiento: Ya disponible

SANGRE, SUDOR Y MUCHO MÚSCULO

LEGENDS OF WRESTLING 2

Los tipos más "cachas" y horteras del mundo del "Pressing Catch" vienen dispuestos a dar guerra. ¿Os apuntáis a estos combates?

EN ESTE JUEGO DE LUCHA LIBRE se dan cita 65 de los "wrestlers" más famosos de la historia. Aquí tenéis a Bret Hart haciendo de las suyas. ¡Qué dolor!





LAS PRESAS son los movimientos más importantes de cualquier juego de este tipo, y su empleo es fundamental para ganar los combates. Cada personaje posee una buena cantidad de ellas, y llegar a dominarlas todas os llevará un tiempo.

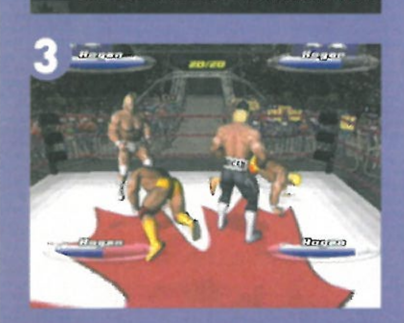
1



2



3



"REPARTE" COMO QUIERAS

«Legends of Wrestling 2» nos propone una gran variedad de modalidades para partirnos la crisma de diferentes maneras. ¡Todo sea por el espectáculo!

1. LA JAULA es un lugar perfecto para romper unos cuantos huesos occipitales de nuestros rivales.

2. LOS DUELOS ENTRE EQUIPOS de 3-contra-3 o 4-contra-4 son los más emocionantes. Pero tenéis que andar con cuidado, porque es posible que el bando contrario haga trampas y os ataquen varios rivales a la vez.

3. BATTLE ROYAL son las batallas de todos contra todos. Es muy difícil vencer en este tipo de combates, pero son divertidísimos. ¡Y es que no dejamos de dar "collejas" sin parar!

■ **GRACIAS A ESTE SIMULADOR DE LUCHA LIBRE** podemos participar en intensas veladas con las estrellas más famosas de la historia de este deporte. En plantilla hay nada menos que 65 luchadores, figuras de la talla de Hulk Hogan o Bret "Hitman" Hart, y todos tienen características físicas y movimientos propios. La idea, claro, es repartir galletas a nuestro antojo en una amplia variedad de modos de juego, como pelear en una jaula, disputar combates por equipos, o decantarnos por el tradicional modo Carrera, donde podemos crear a nuestro propio luchador.

→ **LOS LUCHADORES SE CONTROLAN CON COMODIDAD,** y es fácil hacer cualquier tipo de golpe o presa que se nos ocurra, desde el clásico piquete de ojos, hasta levantar al rival y lanzarlo a tomar viento fuera del ring. Esta interesante oferta viene acompañada por un acabado técnico en el que molan sobre todo el modelado de los luchadores y sus expresiones faciales, que casi consiguen que nos olvidemos de sus mecánicas animaciones.

Cualquier aficionado a este "deporte" seguro que queda satisfecho con el juego, aunque a los combates les falta más atractivo para que conquiste a cualquier tipo de jugador. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	75
■ DURACIÓN	84
■ DIVERSIÓN	78

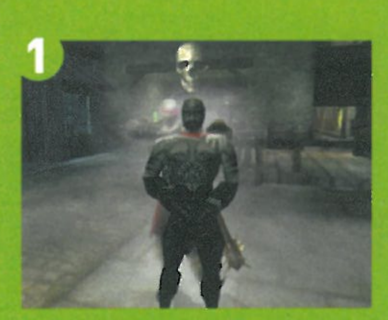
Valoración: Como simulador de wrestling cumple con creces, pues ofrece un correcto acabado y posibilidades de sobra, aunque le falta un punto de brillantez para llegar más alto.

PUNTUACIÓN FINAL 79

MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ



■ AVENTURA ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: Ya disponible







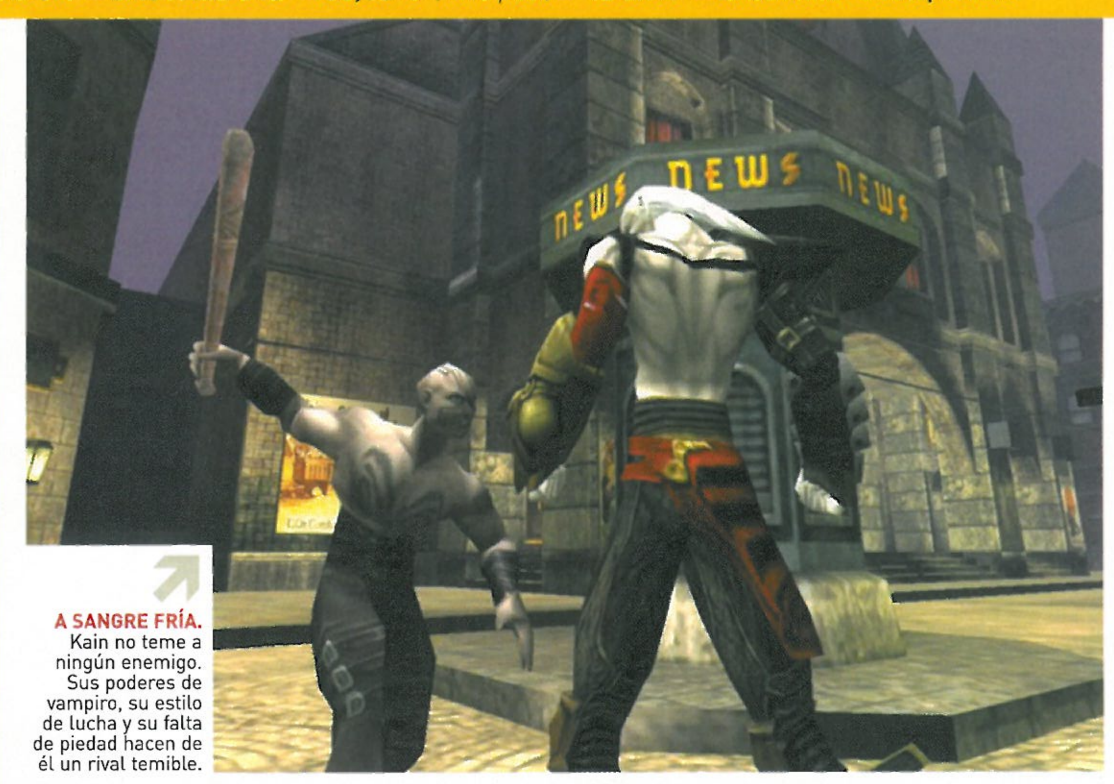
MORDISCOS PELIGROSOS

Kain no tiene reparos en usar sus habilidades vampíricas, ya sea para ejecutar a lo bestia a sus enemigos, alimentarse de ellos o incluso pedirle "prestados" los poderes a cada jefe final que derrote. Es el aspecto más divertido del juego.

1. **NO TE DES LA VUELTA.** Gracias a sus disciplinas vampíricas, Kain puede transformarse en niebla y sorprender por la espalda a sus contrincantes.

2. **SÓLO UN TRAGUITO.** Si Kain va mal de salud, nada como tomar un poco (o un mucho) de sangre de cualquier enemigo abatido para recuperarse.

3. **TRATO DELICADO.** Cuando el enemigo está a punto de caer, Kain puede ejecutarle de forma nada sutil.



A SANGRE FRÍA. Kain no teme a ningún enemigo. Sus poderes de vampiro, su estilo de lucha y su falta de piedad hacen de él un rival temible.







LOS ESCENARIOS a pesar de ser demasiado "cuadriculados", cuentan con una ambientación lograda, con detalles como el tapiz de la pared, que nos narra la derrota de Kain.

EL REY DE LOS CONDENADOS

BLOOD OMEN 2 LEGACY OF KAIN

Se acabó lo de ser un buen chico. Ahora seremos el "malo", un vampiro con mala uva que busca venganza a cualquier precio.

KAIN LLEVA AÑOS TRATANDO DE DESQUITARSE. Doscientos, para ser más exactos. Tanto es así que, tras pasearse por PS2 y Xbox, le ha dado tiempo a repetir aventura en GameCube. Su gran sueño es acabar con Lord Sarafan, el enemigo que le ha humillado, y para ello nuestro vampiro tiene que que abrirse paso entre hordas de enemigos en esta aventura 3D en tercera persona, que nos plantea niveles llenos de acción y combates, algunos puzzles y también sus buenas dosis de exploración.

→NUESTRO PERSONAJE SE ALIMENTA DE SANGRE de los caídos, como buen vampiro que es, pero también cuenta con una serie de poderes sobrenaturales que adquiere al derrotar a los consabidos jefes finales. Esas habilidades, junto a la brutalidad del protagonista y a la cuidada ambientación, son los aspectos más reseñables del juego.

Por otro lado, sus gráficos, que ya estaban desfasados en las primeras versiones, no han mejorado en GameCube, como tampoco lo han hecho los puzzles, que se basan en la ya quemada fórmula de "empujo el bloquecito y tiro de la palanquita". Queda así un juego bastante entretenido, pero que sin duda podía haber llegado mucho más lejos. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	58
SONIDO	78
DURACIÓN	74
DIVERSIÓN	76

Valoración: El vampiro Kain aparece con bastante retraso en GameCube, y nos trae un juego entretenido, pero que cojea en el apartado gráfico, y cuyo desarrollo es algo convencional.

PUNTUACIÓN FINAL 70

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

(!) NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 12

Snake adelanta a Sam Fisher en la lucha entre los dos agentes especiales más famosos de los videojuegos.

2 Splinter Cell
XBOX
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 2



Sam Fisher no se está cortando ni un pelo a la hora de infiltrarse en esta lista, y ya se pone a un paso de Solid.

3 FIFA 2003
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 4



La intensidad de los partidos de este juego de EA Sports no decae, aunque haya perdido una posición en la lista.

4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 4



Konami ha logrado crear un simulador que mantiene sus cualidades siempre intactas... igual que su lugar en la lista.

5 Super Mario Sunshine
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 5



La aventura más ecológica de nuestro amigo Mario se mantiene bien reluciente en la quinta posición.

6 GTA Vice City
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 3




Hacer el bruto con un montón de coches nunca había resultado tan divertido como en este salvaje título.

7 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 10



La guerra que se está librando en la galaxia tiene más años que muchos de vosotros, pero está muy de moda.

8 Resident Evil
GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 6



La próxima llegada de la nueva entrega de la saga todavía no ha afectado a ésta, aunque haya bajado un puesto.

9 The Getaway
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 3



De fuga nada. Este tío está dispuesto a enfrentarse a todo el que se le ponga delante... ¡y tiene 8 juegos por encima!

10 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2
(!) POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



¿Creíais que se había descolgado? Pues no, «GT3» ha metido la directa y regresa a nuestro grupo de cabeza.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 S. Mario Sunshine	GC
2 FIFA 2003	PS2	2 Splinter Cell	XBOX	2 SW: Rogue Leader	GC	2 Pro Evol. Soccer 2	PS2
3 Las Dos Torres	PS2	3 FIFA 2003	PS2	3 S. Mario Sunshine	GC	3 FIFA 2003	PS2
4 Splinter Cell	XBOX	4 The Getaway	PS2	4 Splinter Cell	XBOX	4 Final Fantasy X	PS2
5 GTA Vice City	PS2	5 Pro Evol. Soccer 2	PS2	5 GTA Vice City	PS2	5 Metal Gear Solid 2	PS2
6 Resident Evil	GC	6 GTA Vice City	PS2	6 Gran Turismo 3	PS2	6 Splinter Cell	XBOX
7 Tekken 4	PS2	7 Medal of Honor	PS2	7 Pro Evol. Soccer 2	PS2	7 Gran Turismo 3	PS2
8 Colin McRae 3.0	XBOX	8 Tekken 4	PS2	8 The Getaway	PS2	8 SW Rogue Leader	GC
9 Medal of Honor	PS2	9 Resident Evil	GC	9 TimeSplitters 2	PS2	9 Resident Evil	GC
10 Virtua Tennis 2k2	PS2	10 Mortal Kombat DA	GC	10 Resident Evil	GC	10 Sly Racoon	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Zelda: The Wind Waker
GAMECUBE

Por fin hay una fecha fija para la salida de este juego en España: mayo. ¡Link, se acabó el ir sin rumbo fijo por los mares de las fechas de salida!



2 Metroid Prime
GAMECUBE

Sólo un mes, sólo cuatro semanitas más, y por fin podréis disfrutar del juego de acción en primera persona más alucinante que haya llegado a vuestras GameCube.



3 Devil May Cry 2
PLAYSTATION 2

Sólo la vuelta de Dante está consiguiendo acabar con la hegemonía de Nintendo en esta lista. Y es que esta aventura promete ser terrorífica.



4 Resident Evil Zero
GAMECUBE

Apenas quedan unos meses para echarle el guante a la nueva joya de las aventuras de terror de Capcom para GameCube. ¿Podéis oler ya el olor a carne putrefacta?



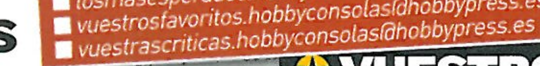
5 Resident Evil Online
PLAYSTATION 2

La expectación que se ha creado con la inesperada nueva entrega online de la saga de terror más famosa del mundo es enorme. ¡Temblad usuarios de PS2!

LOS 5... JUEGOS

1 DINO CRISIS

Si algo hemos aprendido con esta saga de Capcom es que, si uno se hace una herida, hay que cortar rápidamente la hemorragia, no sea que de pronto aparezcan 10 velocirraptores dispuestos a engullirnos como merienda.





VUESTRAS CRÍTICAS



COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA VICE CITY

Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ El mejor juego de acción

Unai Muñoz (Guipúzcoa)

Siempre me han gustado los juegos de acción, pero nunca he jugado a algo que se pareciera a «GTA Vice City». Es un juego muy largo, enormemente divertido, y nos da una libertad que no nos había permitido ningún otro en la historia de los videojuegos. En mi opinión, es el mejor juego de acción que hay en estos momentos.

VALORACIÓN: 98

@ Ha mejorado mucho

Alejandro Olaya Rubial (Madrid)

Sin duda, ha mejorado mucho desde su anterior entrega, pero lo mejor es la gran variedad de vehículos que se han incluido en esta segunda parte. El nivel de dificultad ha sido elevado para mejor o peor, según se mire.

VALORACIÓN: 93

@ Importantes innovaciones

Javier Iglesias Meijoma (A Coruña)

Cuenta con un apartado técnico más que aceptable, la secuencia de misiones es muy variada y entretenida, y sobre la base de los anteriores «GTA» tiene importantes innovaciones. Es maravilloso andar a tu antojo, ir de compras, robar, comprar locales y hacer de empresario.

VALORACIÓN: 95

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

THE GETAWAY



¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!

VUESTROS FAVORITOS

1 Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 9 · MESES EN LISTA 11
El mes pasado bajó unos puestos en la lista, pero Raiden se ha puesto las pilas gracias a «MGS Substance».

2 Resident Evil — GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 5
Mientras acabáis de pasaros esta entrega, ya podéis ir a la tienda para reservar el nuevo «Resident Zero».

3 Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 6 · MESES EN LISTA 8
Hay clásicos que no mueren nunca, e incluso de vez en cuando merece la pena volver a jugarlos otra vez.

4 Super Mario Sunshine — GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 3
Ya sea fontanero o limpiador de islas, Mario se lo pasa pipa jugando con el agua. Y vosotros también, claro.

5 Star Wars Rogue Leader — GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR 10 · MESES EN LISTA 4
Las naves de "Star Wars" han cogido la velocidad de la luz, y han subido nada menos que 5 puestos de golpe.

6 Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 12
¡Vaya tropiezo más raro que ha tenido Link! ¿Será que la cercanía de su nuevo juego os hecho olvidarlo ya?

7 GTA Vice City — PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



Para vicio, el que se coge jugando con este título, que ha reemplazado a «GTA III» en esta lista de favoritos.

8 StarFox Adventures — GAMECUBE
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1
Una de las grandes incorporaciones a la lista de este mes es el juego de Fox McCloud y su corte de dinosaurios.

9 Final Fantasy VII — PLAYSTATION
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 3
Para no faltar a su cita mensual con la lista de los favoritos, Cloud se ha agarrado al noveno puesto.

10 Tekken 4 — PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1



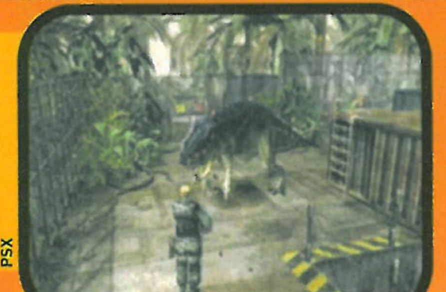
A estos luchadores les ha hecho falta pegar muy duro para meterse dentro de la lista de los 10 mejores.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Sly Raccoon		Mortal Kombat: D.A.	
HC	Uno de esos juegos capaces de mantenerte embobado.	91	Tanto si sois apasionados de la saga como si no, no os lo perdáis.	90
GamePro	Un juego con un diseño muy afinado y bastante divertido.	80	Pese a sus problemas con la IA, nos han encantado sus gráficos.	80
IGN.com	Es realmente especial, aunque quizás sea un poquito fácil.	85	No es perfecto, pero es un buen cambio desde los anteriores.	86
EGM	Probablemente sea el mejor juego de plataformas de PS2.	83	«Mortal Kombat» ha crecido, pero todavía no ha madurado del todo.	74

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON LOS MEJORES DINOSAURIOS



PSX



GC

2 TUROK EVOLUTION
Aunque han resultado ser poco inteligentes, los dinos de este juego imponen.

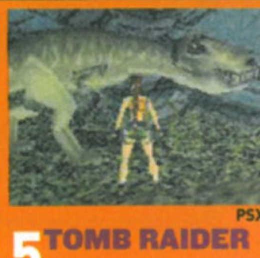


GC

3 STARFOX ADVENTURES
Con la apariencia que tienen en el juego, cualquiera diría que son inofensivos. ¡Ja!

PS2, XBOX

4 JURASSIC PARK
Pronto podremos crearnos un parque como el de la película. ¿Alguien se atreve?



PSX

5 TOMB RAIDER
No, no hablamos de Lara, sino del famoso T-Rex de su primer juego. ¡Cómo sois!

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO



PLAYSTATION 2

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 Pro Evol. Soccer 2	90
3 Esto es Fútbol 2003	89

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid 2	96
2 Devil May Cry	92
3 RE Code Veronica X	90

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Time Crisis II	85

Shoot'em up	Puntuación
1 TimeSplitters 2	91
2 M. of Honor Frontline	90
3 Half Life	90

Lucha	Puntuación
1 Tekken 4	92
2 Virtua Fighter 4	91
3 Mortal Kombat D.A. (!)	90

Acción	Puntuación
1 GTA Vice City	93
2 The Getaway	91
3 GTA III	91

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon (!)	91
3 Haven	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 The Sims	84
3 Dropship	82

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Kingdom Hearts	90
3 Grandia III	83

Velocidad	Puntuación
1 GT 3 A-Spec	96
2 Colin McRae 3.0	92
3 Burnout 2	90

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2002	87

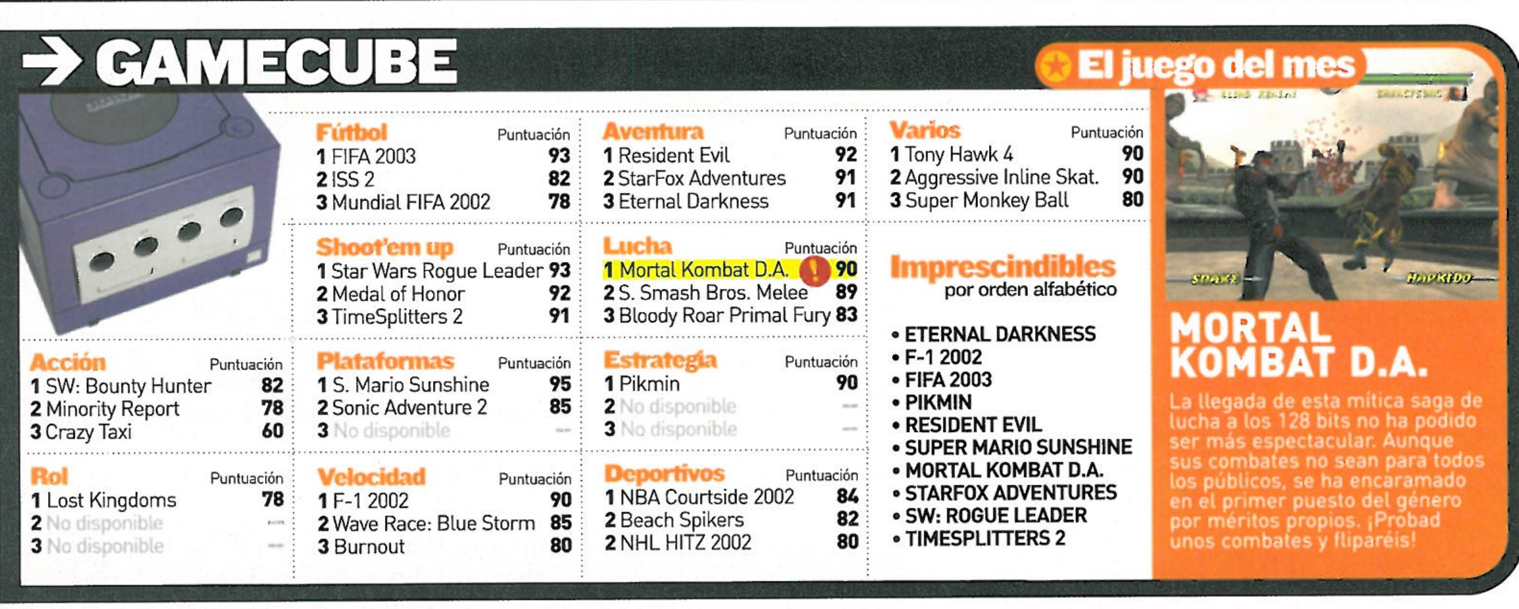
Imprescindibles
por orden alfabético

- COMMANDOS 2
- DEVIL MAY CRY
- FIFA 2003
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- GTA VICE CITY
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- RE CODE: VERONICA X
- TEKKEN 4

El juego del mes

SLY RACCOON

Si nunca habéis conocido a un mapache que se dedique al poco noble arte de ser ladrón, ésta es vuestra oportunidad. Jugando a este divertidísimo plataformas, con momentos de infiltración al más puro estilo Solid Snake, unos acertados gráficos "cel-shading" y un gran sentido del humor, os lo pasaréis de miedo.



GAMECUBE

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	78

Aventura	Puntuación
1 Resident Evil	92
2 StarFox Adventures	91
3 Eternal Darkness	91

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Super Monkey Ball	80

Shoot'em up	Puntuación
1 Star Wars Rogue Leader	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A. (!)	90
2 S. Smash Bros. Melee	89
3 Bloody Roar Primal Fury	83

Acción	Puntuación
1 SW: Bounty Hunter	82
2 Minority Report	78
3 Crazy Taxi	60

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Sonic Adventure 2	85
3 No disponible	—

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin	90
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Rol	Puntuación
1 Lost Kingdoms	78
2 No disponible	—
3 No disponible	—

Velocidad	Puntuación
1 F-1 2002	90
2 Wave Race: Blue Storm	85
3 Burnout	80

Deportivos	Puntuación
1 NBA Courtside 2002	84
2 Beach Spikers	82
2 NHL HITZ 2002	80

Imprescindibles
por orden alfabético

- ETERNAL DARKNESS
- F-1 2002
- FIFA 2003
- PIKMIN
- RESIDENT EVIL
- SUPER MARIO SUNSHINE
- MORTAL KOMBAT D.A.
- STARFOX ADVENTURES
- SW: ROGUE LEADER
- TIMESPLITTERS 2

El juego del mes

MORTAL KOMBAT D.A.

La llegada de esta mítica saga de lucha a los 128 bits no ha podido ser más espectacular. Aunque sus combates no sean para todos los públicos, se ha encaramado en el primer puesto del género por méritos propios. ¡Probad unos combates y flipareis!



DREAMCAST

Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- METROPOLIS STREET R.
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2K2

SONIC ADVENTURE 2
La mascota de Sega sigue viva, como demuestra esta genial y veloz aventura.





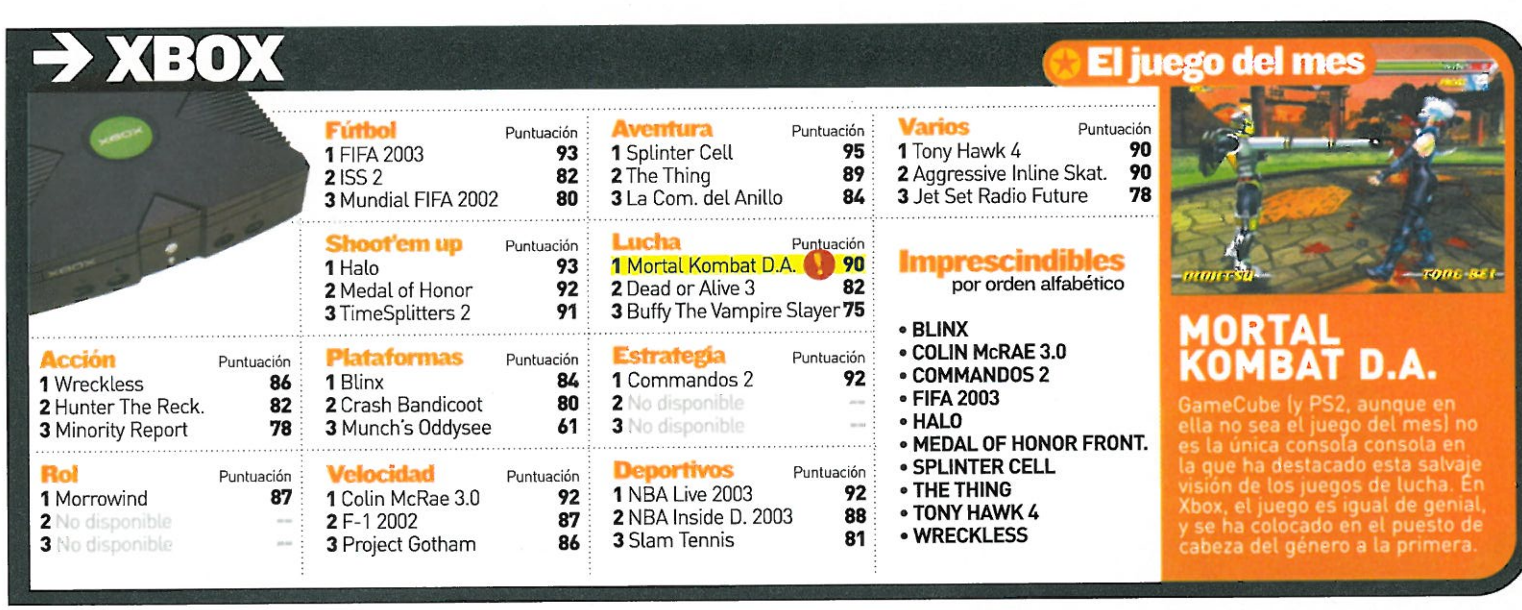
GB COLOR



Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- ST. FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- T. LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

LEGEND OF ZELDA DX
Pronto podréis jugar con Link en GameCube, pero de momento aún tenéis esta joya.



→ XBOX

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2003	93
2 ISS 2	82
3 Mundial FIFA 2002	80

Aventura	Puntuación
1 Splinter Cell	95
2 The Thing	89
3 La Com. del Anillo	84

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 4	90
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up	Puntuación
1 Halo	93
2 Medal of Honor	92
3 TimeSplitters 2	91

Lucha	Puntuación
1 Mortal Kombat D.A. !	90
2 Dead or Alive 3	82
3 Buffy The Vampire Slayer	75

Acción	Puntuación
1 Wreckless	86
2 Hunter The Reck.	82
3 Minority Report	78

Plataformas	Puntuación
1 Blinx	84
2 Crash Bandicoot	80
3 Munch's Oddysee	61

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Morrowind	87
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Colin McRae 3.0	92
2 F-1 2002	87
3 Project Gotham	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 NBA Inside D. 2003	88
3 Slam Tennis	81

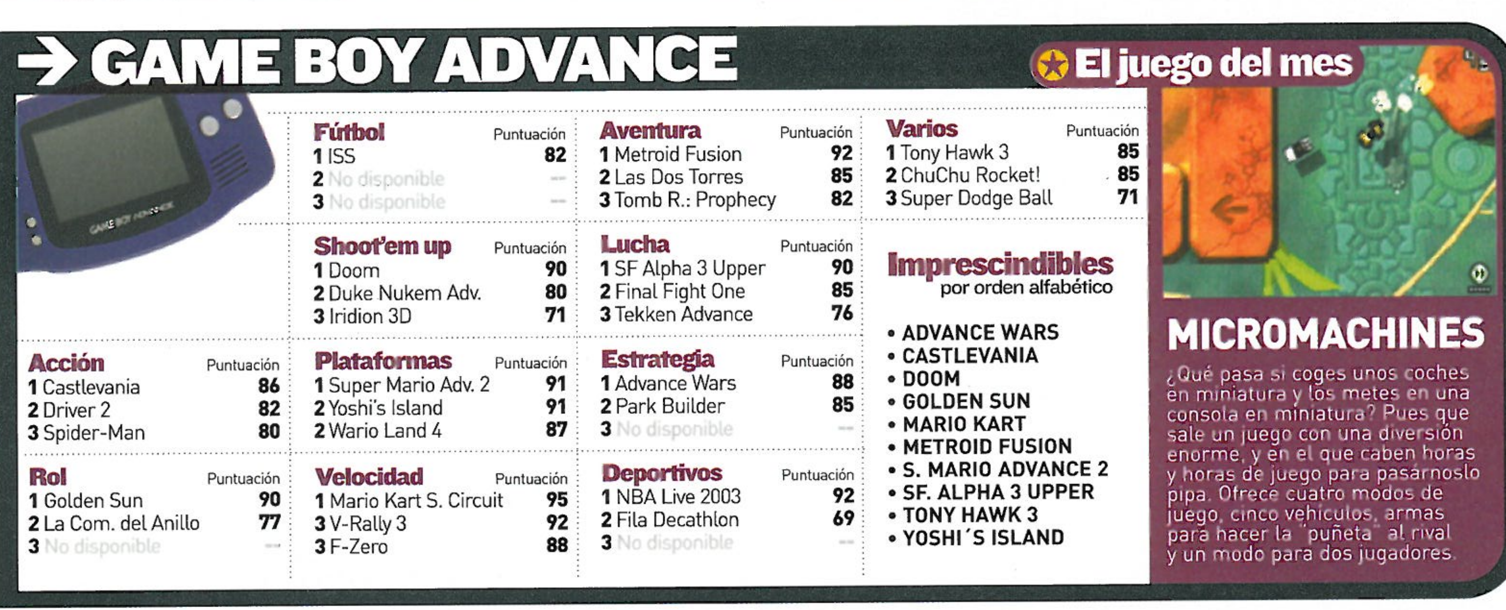
Imprescindibles
por orden alfabético

- BLINX
- COLIN McRAE 3.0
- COMMANDOS 2
- FIFA 2003
- HALO
- MEDAL OF HONOR FRONT.
- SPLINTER CELL
- THE THING
- TONY HAWK 4
- WRECKLESS

El juego del mes

MORTAL KOMBAT D.A.

GameCube (y PS2, aunque en ella no sea el juego del mes) no es la única consola consola en la que ha destacado esta salvaje visión de los juegos de lucha. En Xbox, el juego es igual de genial, y se ha colocado en el puesto de cabeza del género a la primera.



→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol	Puntuación
1 ISS	82
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Metroid Fusion	92
2 Las Dos Torres	85
3 Tomb R.: Prophecy	82

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Super Dodge Ball	71

Shoot'em up	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Iridion 3D	71

Lucha	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 Final Fight One	85
3 Tekken Advance	76

Acción	Puntuación
1 Castlevania	86
2 Driver 2	82
3 Spider-Man	80

Plataformas	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
2 Wario Land 4	87

Estrategia	Puntuación
1 Advance Wars	88
2 Park Builder	85
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Golden Sun	90
2 La Com. del Anillo	77
3 No disponible	--

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
3 V-Rally 3	92
3 F-Zero	88

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2003	92
2 Fila Decathlon	69
3 No disponible	--

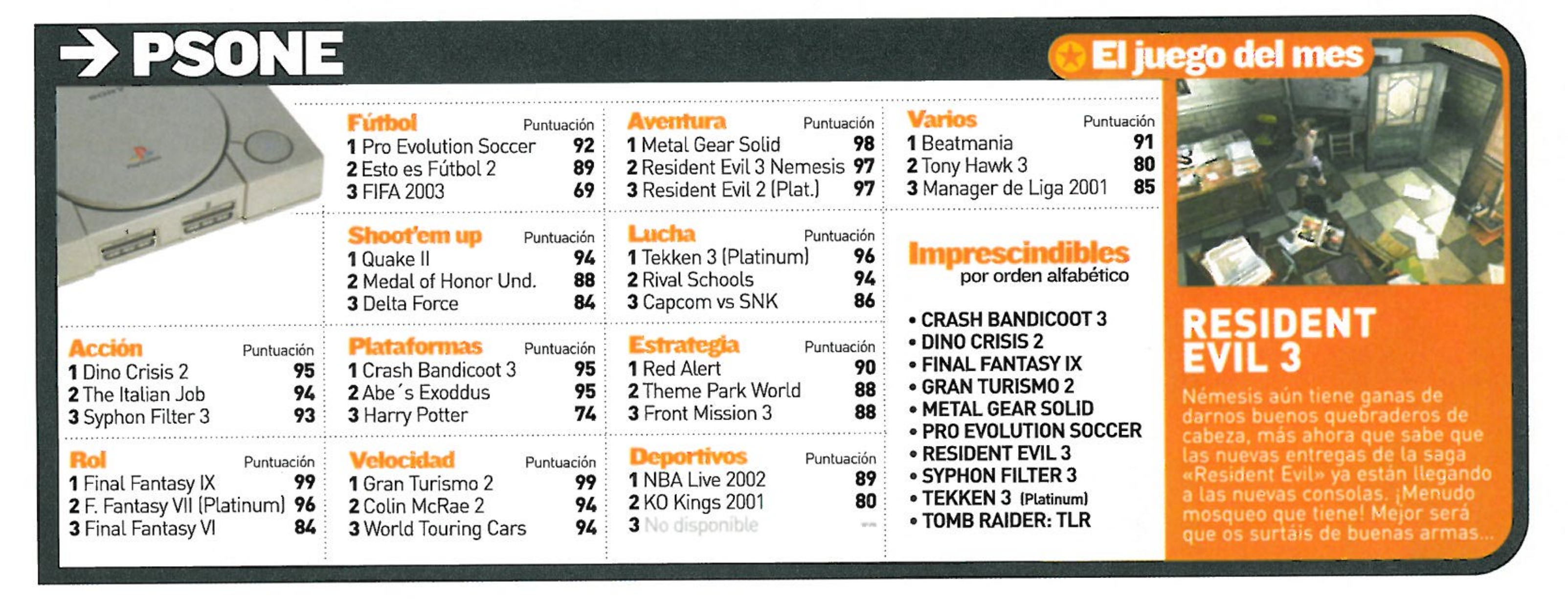
Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- DOOM
- GOLDEN SUN
- MARIO KART
- METROID FUSION
- S. MARIO ADVANCE 2
- SF. ALPHA 3 UPPER
- TONY HAWK 3
- YOSHI´S ISLAND

El juego del mes

MICROMACHINES

¿Qué pasa si coges unos coches en miniatura y los metes en una consola en miniatura? Pues que sale un juego con una diversión enorme, y en el que caben horas y horas de juego para pasárnoslo pipa. Ofrece cuatro modos de juego, cinco vehículos, armas para hacer la "puñeta" al rival y un modo para dos jugadores.



→ PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2003	69

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor Und.	88
3 Delta Force	84

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Capcom vs SNK	86

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOLUTION SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

RESIDENT EVIL 3

Némesis aún tiene ganas de darnos buenos quebraderos de cabeza, más ahora que sabe que las nuevas entregas de la saga «Resident Evil» ya están llegando a las nuevas consolas. ¡Menudo mosqueo que tiene! Mejor será que os surtáis de buenas armas...

MEJORA TU CONSOLA

Alta fidelidad en tu GBA

- **Nombre:** Mini Woofer
- **Compañía:** Gamester
- **Consola:** GBA
- **Precio:** 23,42 € (3.897 ptas.)

Ya sabemos que la GBA suena bien, pero con este altavoz plano, del estilo de los que se usan en los PC, seguro que os tiemblan las manos. Se trata de aumentar la potencia de la salida estéreo con una tercera vía que, además, se pliega sobre la pantalla a modo de protección. ¿Os suena bien?

Valoración: ★★☆☆



Juega con tu Xbox a distancia

- **Nombre:** Wireless Pad ■ **Compañía:** Mad Catz
- **Consola:** Xbox ■ **Precio:** 59 € (9.817 ptas.)

Nada mejor que este mando sin cables para disfrutar de Xbox. Tiene las mismas funciones del mando oficial, y emite una frecuencia de radio que evita interferencias. Además, vibra y funciona con pilas, aunque no deja conectar un Xbox Communicator para jugar online.

Valoración: ★★★☆



Una portátil llena de magia

- **Nombre:** GBA Harry Potter Accesories
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** GBA ■ **Precio:** N.D.

Si ya tenéis el juego, para poder disfrutar a tope de Harry Potter en vuestra consola sólo os queda conectarle todos estos accesorios, que vienen en un completísimo kit. El paquete incluye cables de red, baterías recargables, luz, una funda de tela, un asa y el cable link.

Valoración: ★★★☆

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30,00 € (4.992 ptas.)	UPXUS MEMORY CARD 16MB Megas económicos 60 € (9.983 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42,04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia N.D.	NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata, con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49,95 € (8.310 ptas.)







CONSOLA GAME CUBE MORADA
(Negra o Morada)
+1 JUEGO A ELEGIR



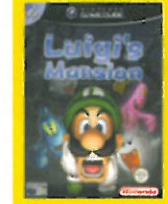


¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

Un juego ¡GRATIS!



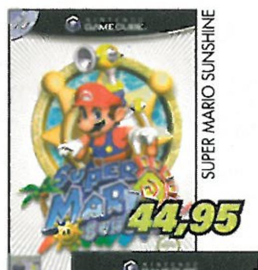










SUPER MARIO SUNSHINE



DISNEY MAGICAL MIRROR

BMX XXX



WAVE RACE: BLUE STORM

MEN IN BLACK 2: A. SCAPE



MARIO PARTY 4

RAYMAN 3



ETERNAL DARKNESS

STAR WARS: BOUNTY HUNTER



BLOOD OMEN 2









GAME BOY ADVANCE PLATINUM
+ HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA





CASPER

NBA JAM 2002



DAVE MIRRA 2 BMX

PENNY RACERS



EXTREME GHOSTBUSTERS

PITFALL: THE MAYAN ADV.



FILA DECATHLON

DARK ARENA



FINAL FIGHT ONE

SUPER STREET FIGHTER II



JACKIE CHAN ADV.

WWF R. TO WRESTLEMANIA

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet **www.centromail.es**



¡PRECIOS IMPOSIBLES!

TEKKEN TAG TOURNAMENT





14,95

29,95

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

BURNOUT



DEVIL MAY CRY



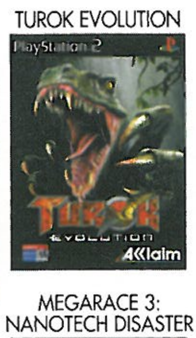
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



KESSEN II



TUROK EVOLUTION



19,95

CITY CRISIS

DARK SUMMIT

EL ZORRO

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

HERDY GERDY

MEGARACE 3: NANOTECH DISASTER

IRREPETIBLE

THRUSTMASTER FIFA DUO PAD





19,95

MX 2002 F. R. CARMICHAEL



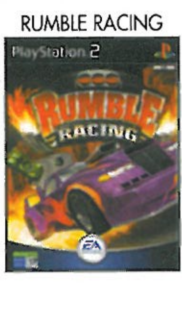
ONI



RALLY CHAMPIONSHIP



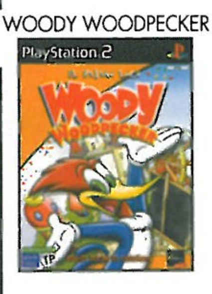
RUMBLE RACING



SUMMONER



WOODY WOODPECKER





17,95

ARMORED CORE



ETERNAL RING



JET ION GP



TOKYO XTREME RACER



LOTUS CHALLENGE



CONSOLA PS One



89,95

MEMORY CARD THRUSTMASTER 1 MB FIFA



3,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB



14,95

VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR



12,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP



5,95

KIRIKU



5,95

14,95

CASTLEVANIA CHRONICLES



GUILTY GEAR



METAL GEAR SOLID



PRO EVOLUTION SOCCER



SHREK: TREASURE HUNT



TOSHINDEN 4



19,95

BABY FELIX TENNIS



CT SPECIAL FORCES



DINOMASTER PARTY



EXTREME GHOSTBUSTERS



MONSTRUOS S.A



PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



AHÓRRATE 53,95

299,95

PS2 + CONTROLLER
+ MEDAL OF HONOR
+ BLACK HAWK DOWN
+ DVD REMOTE CONTROL STEPS



AHÓRRATE 14,95

289,95

PS2 + CONTROLLER
+ TEKKEN TAG TOURNAMENT
+ MEMORY CARD



AHÓRRATE 25,95

299,95

PS2 + CONTROLLER
+ ALTAVOCES SOUND STATION 2



IMPUESTOS INCLUIDOS

¡ REGALAMOS una DEMO EXCLUSIVA de PRIMAL + THE MARK OF KRI ! (Válido sólo para los productos marcados)



APE SCAPE 2 — 59,95



ATV QUAD POWER RACING — 59,95



CONTRA: SHATTERED SOLDIER — 59,95



EVOLUTION SKATEBOARDING — 59,95



HAVEN: CALL OF THE KING — 39,95



CONSOLA PS2 — 249,95





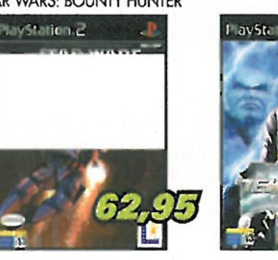
LOS SIMS — 64,95



MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 59,95



PRO EVOLUTION SOCCER — 54,95



SILENT SCOPE 3 — 59,95



SIMPSONS SKATEBOARDING — 64,95







SLY RECOON — 59,95

SPACE CHANNEL V.2 — 59,95

STAR WARS: BOUNTY HUNTER — 62,95

TEKKEN 4 — 69,95

THE GETAWAY — 57,95



59,95

Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA del JUEGO de REGALO



Pack especial DREAMCAST

Consola
+ Controller
+ 5 juegos

109,95

KEYBOARD — 5,95

VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER

JUEGOS DREAMCAST desde 7,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

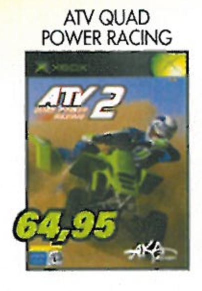
pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!

Expertos en videojuegos

ATV QUAD POWER RACING



FIRE BLADE



FURIOUS KARTING



LEGENDS OF WRESTLING 2





LOTUS CHALLENGE



METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

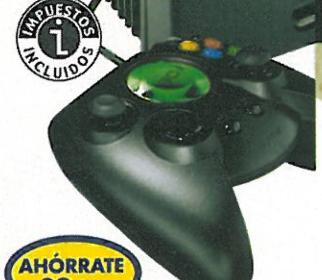


MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE



SPLINTER CELL







IMPUESTOS INCLUIDOS

AHÓRRATE 29,95

284,95

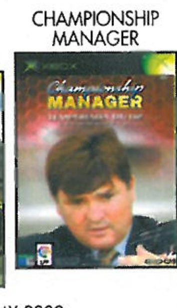
CONSOLA XBOX
+ SEGA BUNDLE
+ METAL GEAR SOLID SUBSTANCE

29,95

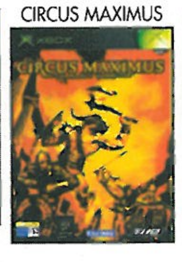
4X4 EVOLUTION 2



CHAMPIONSHIP MANAGER



CIRCUS MAXIMUS



DARK SUMMIT



MAD DASH RACING



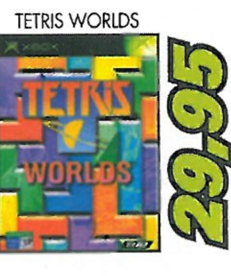
MX 2002 F. R. CARMICHAEL



PRISONER OF WAR



TETRIS WORLDS



29,95



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €
IMPORTE TOTAL

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tel. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-02-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 €   Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet **www.centromail.es**



Informática y videojuegos









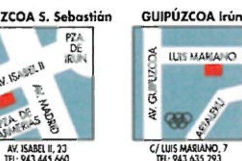






















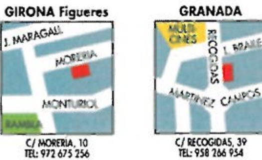






















A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

A CORUÑA Ferrol — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 23 CTRA. N-VI, ENTRADA A NARÓN

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA, s/n TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE — C.C. PUERTA DE ALICANTE LOCAL B. 48

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JÚPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALICANTE Torrevieja — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

ALMERÍA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 TEL: 950 260 643

ÁVILA — C.C. EL BULEVAR LOCAL AV. JUAN CARLOS I s/n

ASTURIAS Gijón — C.C. LOS FRESNOS, LOCAL B-63 C/ RÍO DE ORO, 3

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12 C/ FDEZ. LADREDA, s/n TEL: 985 119 994

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 TEL: 971 399 101

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 TEL: 971 883 140

BARCELONA — C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n TEL: 933 608 174

BARCELONA — C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA — C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR AV. DIAGONAL MAR, 3 TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, s/n TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 TEL: 937 192 097

BARCELONA L'Hospitalet — C.C. GRAN VÍA II, LOCAL 11 AV. DE LA GRAN VÍA 75-97

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 C/ Alvar Aalto, s/n TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTÓFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CÁDIZ San Fernando — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18 C/ CAÑO HERRERA s/n

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A Av. J. M. Martorell, s/n TEL: 957 468 076

CUENCA — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60 AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISIÓN TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. 7 PALMAS Avda. FELO MONZÓN, s/n TEL: 928 419 948

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID — C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n TEL: 913 782 222

MADRID — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, s/n TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158 AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 Av. Juan Carlos I, 46 TEL: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

MURCIA Cartagena — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20 TEL: 968 321 340

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PALENCIA — C.C. LAS HUERTAS AV. DE MADRID, 37

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 ESTACIÓN DE RENFE 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, s/n TEL: 954 915 604

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Bonaire — C.C. BONAIRE LOCAL B-352 CTRA. N-III, KM. 345

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4 TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

A CORUÑA Santiago — C.C. ÁREA CENTRAL

ALMERÍA El Ejido — C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107

CIUDAD REAL — C.C. EL PARQUE-EROSKI

VÉLEZ-MÁLAGA — C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45 SALIDA 272

VIZCAYA Kareaga — C.C. MAXCENTER Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23

ZARAGOZA Augusta — C.C. AUGUSTA AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50

CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

PLAYSTATION 2

Burnout 2

CUSTOM CHAMPIONSHIP
Consigue todas las medallas de oro en cada carrera y gánalo todo en el primer campeonato para desbloquear el Custom Championship.

MÁS COCHES
Toma nota: para conseguir más coches, tendrás que ser un "champion" en unos cuantos modos. Vamos a ver cómo se hace...
• Completa el Custom Championship dos veces para desbloquear el 1997 Eclipse y el 2001 Focus SVT
• Gana la persecución 1 destruyendo el coche del criminal antes de que escape. Con ello podrás conseguir el coche de policía.
• Gana la persecución 2 destruyendo el coche clásico de 1970 con el coche de policía. Tendrás el coche que has destruido.
• Gana la persecución 3 para poder desbloquear al Gangster.

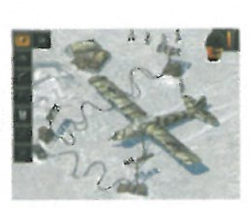


• Gana la persecución 4 para desbloquear el SUV personalizado.
• Completa la Conducción 101 con todas las medallas de oro y tendrás el coche Drivers Ed.
• Juega en el modo Face-Off contra el Oval Racer. Si vences, lo desbloquearás.
• Pásate el Gran Premio Point of Impact y tendrás el Roadster Personalizado.
• Pásate el Gran Premio Speed Streak para tener el Custom Sport.
• Gana en el Gran Premio Split Second y tendrás el Custom Coupe.

Comman-dos 2

MISIÓN DE BONIFICACIÓN
Consigue todos los libros marrones de bonificación que haya en una misión. Con ello completarás la fotografía y accederás a una misión de bonificación. Atento, porque la misión "Salvar al soldado Smith" no tiene una misión de bonificación asociada.

PASSWORDS
Estos son los passwords para acceder a todos los



niveles. Los cinco primeros dígitos de cada fase corresponden al nivel normal, los cinco siguientes al difícil, y los cinco últimos al muy difícil. Que los disfrutes:

Misión 1:
XHGDR PLKUM PVTSL
Misión 2:
WKUC4 JE5SH SKDJF
Misión 3:
YSM51 DFY3B 3DYNG
Misión 4:
B7D8F K9D3H 9BG3S
Misión 5:
3GHSL NMWQ9 KJWJK
Misión 6:
AZLM1 16G3L E2J7H
Misión 7:
JAHSG WL3CZ ZX78Y
Misión 8:
UN63A LPQ6T TRIB4
Misión 9:
VAZ2P SRCM8 TRD78
Misión 10:
9TT5W PAEN8 1LPQD

Devil May Cry

MÁS DIFICULTAD
Ahora que se acerca la segunda parte de esta gran saga, conviene recordar cómo se hace para complicarse un poquito más la vida en la versión previa.
• Pásate el juego una vez para desbloquear el modo de dificultad Hard.
• Ahora elige este nuevo modo de juego y pásate el DVD hasta el final para abrir el modo Legendary Dark Night.
• Juega ahora en modo Legendary Dark Night y pásate el juego para activar un peldaño más, el modo Dante Must Die.
• Por último, pásate el mondo Dante Must Die y se desbloqueará la opción Super Dante. Con él, puedes transformarte en demonio todo el tiempo que quieras. Hala, a flipar a tope un rato.

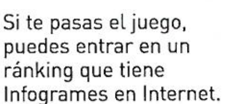


MENOS DIFICULTAD
Acaba todas las misiones utilizando entre una y tres continuaciones. En la siguiente misión, se te preguntará si quieres cambiar a dificultad Fácil. Ten en cuenta que, al hacerlo, no podrás volver a cambiar la dificultad a no ser que reinicies la consola.

Dragon Ball Z: Budokai

LOS OTROS TORNEOS
Si consigues quedar victorioso en la Liga Mundial (el Gran Torneo de las Artes Marciales) en dificultad Novel, podrás comprar la dificultad Avanzado en las cápsulas recomendadas de la tienda de Mr. Popo.
Si te pasas el Torneo Avanzado (cuatro combates seguidos), tendrás disponible en la tienda a Mr. Satán. También podrás comprar el Torneo Experto (cinco combates seguidos). Si consigues pasarte este último, tendrás la posibilidad de comprar al Gran Saiyamán, el único personaje posterior cronológicamente a las sagas en las que se inspira el juego.

LA LEYENDA DE MR. SATÁN
Si te has pasado el Torneo Avanzado y has comprado a Mr. Satán, también podrás comprar en la tienda, dentro de las cápsulas recomendadas, el minijuego llamado "La Leyenda de Mr. Satán". Una vez comprado, sal al menú principal del juego y busca la séptima estrella. Ahí tendrás un nuevo modo, en el que debes superar varios combates controlando a Mr. Satán, mientras se reproduce lo que la gente piensa que pasó en el Juego de Célula.



Si te pasas el juego, puedes entrar en un ránking que tiene Infogrames en Internet.

ESCENARIOS Y TRAJES
A la hora de elegir escenario, pulsa ■ en vez de ✖. Algunos escenarios mostrararán un aspecto distinto. Esto también sucede con los personajes. Pulsa ■ al seleccionarlos y lucharán con su vesturario secundario.

FIFA 2003

ESTADIOS
Para poder jugar en el estadio de Seúl, gana la Copa Internacional. Si quieres competir en el estadio de Francia, debes ganar en el Campeonato de Clubes.



GOLES FÁCILES
Cuando hagas un saque de corner, apunta al jugador de tu equipo que se encuentre más cerca del poste más próximo a ti. Haz un Pase Máximo hacia él. Cuando la pelota se aproxime a él, apunta el disparo presionando Arriba o Abajo y pulsa disparo. Conseguirás un gol con facilidad.
Se recomienda que el jugador que meta el gol sea un buen jugador y esté en la derecha del medio campo cuando se juegue a un 4-4-3 (por ejemplo, Zidane en el Real Madrid).

Final Fantasy X

POCIONES
Al comienzo del juego, cuando bajas por la carretera larga que se dirige al estadio de Blitzball, busca a la

EL TONTOTRUCO

Marvel VS Capcom 2

PUNTOS POR LA CARA
Uuuf, con lo cansado que estoy yo ahora de respirar todo el día y encima me piden un esfuerzo más. Que me haga muchos puntos en el juego, dicen. Buaah, en vez de eso, me voy al modo Entrenamiento, elijo a un personaje y a un oponente y dejo el juego en marcha durante unas cinco horas, sin pausarlo. Al cabo de ese tiempo recibiré un montón de puntos por la "face". ¿Quieres más tretas para conseguir puntos sin dar golpe? Bien, otra forma es enchufar un segundo mando, ir a opciones, cambiar el tiempo a treinta segundos y subir el nivel de daño. Ahora hay que ir al modo Versus, quitar el hándicap para el controlador dos y luchar. Recibirás cien puntos por cada combate. ¡Pero trabaja un poco más, chato, que hay que levantar el país!



chica que corretea y habla acerca de tickets más de una vez. En un momento dirá que todos los tickets están vendidos y te preguntará si puedes conseguir tickets para ella. Como eres un caballero, debes responderla que sí y te recompensará con dos pociones extra.

■ DERROTAR A YU YEVON

Usa el ataque Zombie Attack sobre Yu Yevon. Después de cada ataque, lanzará el Curaga contra sí mismo y le hará un daño extra debido a su estatus de Zombie. ¡Qué pardillo!



■ LOCALIZACIONES ESCONDIDAS

Existen varias localizaciones escondidas en el mapa del mundo, a las que puedes acceder seleccionando unas coordenadas específicas mientras estás a bordo del barco. Tienes que mover el puntero a las coordenadas aproximadas y presionar ✖ para buscar la región.

LOCALIZACIÓN
COORDENADA X
COORDANADA Y

- **Templo Baaj**
  11-16
  57-63
- **Desierto de Sanubia**
  12-16
  41-45
- **Cascadas Besaid**
  29-32
  73-76
- **Ruinas Mi´ihen**
  33-36
  55-60
- **Sitio del Combate**
  39-43
  55-60
- **Ruinas Omega**
  69-75
  33-38

Grand Theft Auto III

■ ARREGLAR EL COCHE GRATIS

Si tu vehículo ha resultado dañado



y quieres repararlo sin gastarte dinero, ve a tu garaje y aparca el coche. Sal andando y espera a que se cierre el portón. Entra de nuevo y el coche estará como nuevo. Misterios de la vida...

■ CÓDIGOS QUE PARECEN UN ACCIDENTE

Te recordamos unos cuantos códigos que harán más divertidas vuestras andanzas por Liberty City. Púlsalos en mitad de la partida y... ¡Que se preparen los incautos peatones!

- **SER MÁS PERSEGUIDO**
  R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
- **LA POLI NO TE PERSIGUE**
  R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
- **VOLAR**
  →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1
- **TANQUE**
  ● seis veces, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲
- **MÁS VELOCIDAD**
  ● tres veces, ■ cinco veces, L1, ▲, ●, ▲
- **LOS PEATONES SE ATACAN ENTRE SÍ**
  →, R2, ●, R, L2, ↓, L1, R1
- **LOS PEATONES TE ATACAN**
  ↓, ↑, ←, ↑, X, R1, R2, L1, L2
- **TODAS LAS ARMAS**
  R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- **DINERO**
  R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- **ARMADURA A TOPE**
  R2 R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- **SALUD A TOPE**
  R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

Grand Theft Auto Vice City

■ CÓDIGOS PARA MAFIOSOS

Introduce la siguientes combinaciones de botones en mitad de una partida para tener un montón de ventajas. ¡Y sin necesidad de extorsionar a nadie!

- **TENER TODAS LAS ARMAS**
  R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- **ARMADURA**
  R1, R2, L1, X, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
- **SUBIR EL NIVEL DE BÚSQUEDA**
  R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →
- **CADDY**
  ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖
- **LIMUSINA**
  R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →
- **TANQUE**
  ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲
- **SABRE TURBO**
  →, L2, ↓, L2, L2, X, R1, L1, ●, ←
- **TRÁFICO AGRESIVO**
  R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2
- **EL TRÁFICO ES DE COLOR ROSA(¡!)**
  ●, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ●
- **AUMENTAR LA VELOCIDAD PUNTA**
  →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1
- **VOLAR**
  →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1
- **LOS TRANSEÚNTES TE ATACAN**
  ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2
- **LOS TRANSEÚNTES TIENEN ARMAS**
  R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓
- **JUEGO MÁS RÁPIDO**
  ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■



Gran Turismo 3

■ MODO PROFESIONAL

Ve al Menú Principal, selecciona el modo Arcade, luego Carrera Única dentro de éste y, cuando tengas que elegir la dificultad, presiona al mismo tiempo los botones L1 y R1. Con ello, el modo Difícil será sustituido por el Profesional.



■ MÁS COCHES

Hay una infinidad (o más) de coches que puedes desbloquear, a medida que vas superando circuitos y modos de juego. Aquí tienes algunos:

- **TOYOTA SPRINTER TRUENO GT-APEX SHIGENO VERSION**
  Gana el reto FR, en la Liga Amateur
- **VOLKSWAGEN BEETLE**
  Pásate el Deutsche Tourenwagen Chall., en la Liga Amateur
- **TOYOTA VITZ RS 1.5**
  Gana la Vitz Race, en la Liga Beginner
- **MITSUBISHI FTO LM RACE CAR**
  Gana el campeonato Dream Car dentro de la Liga Amateur.

Harry Potter y la Cámara Secreta

■ ESCAPAR DE LOS SLYTHERINS

Cuando estés en la sala común de los Slytherins y necesites salir, escóndete detrás del pilar de la derecha y espera a que pase la chica. Luego, ve a la habitación de la izquierda y escóndete detrás de la puerta. La chica volverá y echará un vistazo, pero no te verá, la muy cegata. Cuando se vaya, corre y salta para que no te pesquen. En cuanto salgas de la sala, ve a tu izquierda. Una vez allí, corre sin parar hasta la puerta para no ser capturado. Quizá te lleve unos cuantos intentos, porque hay mucha gente. La clave está en correr al máximo en vez de intentar esquivar, porque los slytherins tardan un poco en darse cuenta de que estás allí.

■ REGATEAR

¿Que tal tus peleas en el mercadillo? Ahora debes aplicarlas, majete. Si estás en mitad de un negociete con un estudiante para obtener una Tarjeta de Magos y te pide demasiadas alubias, pincha en "No". Vuelve algunos pasos atrás y pregúntale otra vez. El número de alubias que te pida será menor.

■ GANAR DUELOS

Cuando estés en mitad de un duelo, presiona L1, lanza el Knockaback Jinx dos veces y esquiva el hechizo reflejado. Esto no funcionará



BMX XXX

■ SECUENCIAS FMV

Escribe estos códigos en el menú de trucos para ver algunas de las múltiples secuencias que esconde este juego. Y no mires más de la cuenta, pilluelo...

CHAMPAGNE ROOM
Todas las secuencias FMV.
XXXINTRO
Secuencia de intro aleatoria.
DDUULRRLDRSQUARE
Secuencia Final.
HIGHBEAMS
Las Vegas 1.
TASSLE
Las Vegas 2.
IFLINGPOO
Launch Pad 69 1.
PEACH
Launch Pad 69 2.
BURLESQUE
Rampage Skatepark 2.
ONEDOLLAR
Sheep.
69
Sheep Hills 2.
FUZZYKITTY
Syracuse 1.
MICHAEL HUNT
Syracuse 2.
LAPDANCE
Bronx, NYC 1.
STRIPTEASE
Bronx, NYC 2.
FREESAMPLE
Bronx, NYC 3.



contra las Gárgolas, pero es particularmente útil contra Draco Malfoy en Defensa Contra las Artes Oscuras o los Slytherins.

Jak & Daxter

FINAL DISTINTO
Completa el juego tras haber recogido las ciento una Células de Poder y asistirás a un final diferente para este divertido juego. ¿Qué será, será?

ORBES EXTRA
Tras derrotar a la pesada planta gigante en el escenario de la Jungla Prohibida, vuelve y salta sobre lo que parece el ojo izquierdo de la planta. Un orbe aparecerá. Recógelo y repite la operación. Al menos deberías poder coger cuatro orbes.

DISPARAR MÁS LEJOS
Para hacer que los poderosos cañones que hay en las zonas de Misty Island y Sentinel Beach tengan un alcance mayor, lo cual gustará a tus instintos



asesinos (jia, jia), ten pulsado ■ o ● + el botón ✖. Esto ayuda también para "hacerse cargo" de las cajas de acero, que son duras.

Kingdom Hearts



DERROTAR A CLAYTON
Cuando empieces la pelea con Clayton, te encontrarás con unos monos azules. Ignóralos a no ser que se pongan en tu camino. Centra a Clayton, que intentará dispararte con mucha frecuencia, el "pesao". Simplemente salta. Después de un rato, Tarzán será disparado. Tan pronto como recuperes el control, salta y la bala fallará. Entonces ataca. Él está sobre un objeto invisible. Una vez le hayas golpeado lo suficiente, se hará visible. Es un camaleón gigante (¿te extraña en un juego como este?). Sigue golpeando hasta que Clayton se caiga. Céntrate en golpear a Clayton. Ignora al bicho y trata de que Donald y Goofy te ayuden.

DERROTAR AL DRAGÓN
No es un tipo tan duro como parece a primera vista. Súbete sobre su cola y dedícate a golpearle la cabeza alegremente. Si escupe fuego verde, corre o vuela (esto último mejor). Asegúrate de que tienes la mitad de salud como mínimo. Si no es así, usa Cura, ataca, corre y repite la misma mecánica.

Las Dos Torres

CÓDIGOS PARA SOMETERLOS A TODOS
Pausa la partida, ten pulsados los cuatro gatillos y mete las siguientes secuencias de botones. El sonido de una espada te confirmará que has introducido bien el código. Tienen más poder que el Anillo Único, muchacho.

▲, ↓, ✖, ↑
Restaurar salud.
✖, ↓, ▲, ↑
Restaurar munición.
✖, ↓, ↓, ↓
Añadir 1000 puntos de experiencia.
●, →, ●, →
Habilidades de nivel 2.
▲, ↑, ▲, ↑
Habilidades de nivel 4.
■, ←, ■, ←
Habilidades de nivel 6.
✖, ✖, ↓, ↓
Habilidades de nivel 8.
Para los siguientes códigos necesitas,



además, haberte pasado el juego.
▲, ■, ✖, ●
Invencible.
■, ●, ✖, ▲
Armas con proyectil infinitas.
■, ■, ●, ●
Ataques devastadores.
▲, ●, ▲, ●
Mejoras de combo.
▲, ▲, ✖, ✖
Enemigos pequeños.
▲, ●, ✖, ■
Cámara lenta.

Medal of Honor: Frontline

INVENCIBLE
Pausa la partida y presiona ■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2. Después volverás automáticamente al juego, pero ahora serás un tipo más fuertote, fíjate tú qué cosas.

PALABRAS BELICOSAS
Entra en la Máquina Enigma y escribe estos códigos. Al hacerlo, se encenderán unas luces verdes. Elige la opción de Bonus en el mismo menú para activar o desactivar los trucos.

BULLETZAP
Las balas no te dañan (ojo, sólo las balas).
LONGSHOT
Modo Snipe-O-Rama (ahora todas las armas tienen zoom).
ORANGUTAN
Misión 2.
BABOON
Misión 3.
CHIMPNZEE
Misión 4.
LEMUR
Misión 5.
GORILLA
Misión 6.
TIMEWARP
Completar la misión anterior con una Estrella de Oro.
MONKEY
Completar la misión actual con una Estrella de Oro.
WHATYOUGET



Matar a los enemigos de un disparo.
WHERERU
Enemigos invisibles (ups).
GLASSJAW
Los nazis solo mueren de un tiro en la cabeza (más difícil todavía).
TPDOMOHTON
Las armas son torpedos de protones.
BOING
Las granadas rebotan.

NBA Live 2003

MÁS JUGADORES
Escribe estas palabrejas en la pantalla de creación de jugador, en el apartado del apellido. Un sonido te avisará que el truco se ha activado. Ahora puedes hacerte con estos jugadores dentro de la pantalla de comercio de jugadores.



DOLLABILLS
B-Rich
FLIPMODE
Busta Rhymes
MIXTAPES
DJ Clue
GHETTOFAB
Ghetto Fabulous
CALIFORNIA
Hot Karl
GOODBEATS
Just Blaze

Onimusha 2

OTRAS DIFICULTADES
Ser un tipo que se dedique al tema del honor, matar malotes y todo eso es complicado (aunque no lo declaras a Hacienda, eso sí). Por ello, empieza una partida y muere tres veces. Con ello activarás el modo fácil (en el cual no puedes ser Onimusha, tenlo en cuenta). "Sin en cambio", si lo que quieres es que te metan más caña, completa el juego en dificultad Normal y tendrás el modo Difícil. Ahora vuelve a pasarte la



aventura, pero en modo Difícil y tendrás el modo Critical (además del Ultimate Mode con la Espada Rekka-ken, 20.000 de dinero, 30 medicinas perfectas, 10 talismanes, todas las armaduras de nivel 3, munición y magia ilimitadas y habilidad a tope). Ya no pidas más, que en este modo te va a tocar sudar mucho.

EXTRAS
Completa el juego una vez para activar la opción Scenario Route, el modo Men In Black (muy chulo, je, je), el modo Team Onimusha y una secuencia FMV con la preview de "Onimusha 3". Si te pasas el modo Team Onimusha, abres una opción para jugar al Team Onimusha matando a los malos de un golpe. Completa el juego con todas las pinturas para abrir el modo Mind Twister.

MODO ISSEN
Completa el minijuego Oni-Organization para desbloquearlo. Debes atacar con el ataque One Flash para dañar a los oponentes.

TRAJES
Este ya es todo un clásico de la saga. Consigue todos los items comerciables y completa todo el juego obteniendo un rango "S". Ahora entra en el apartado de Elementos Especiales y puedes seleccionar a un "Extra Jubei" más chulesco, con sus gafas de sol y todo. Por otro lado, completa los escenarios en un 100% jugando varias veces y estableciendo buenas alianzas con todos los personajes no controlables. Una vez todos los escenarios estén disponibles en el visor "Escenario Route", entra en el apartado de Especiales para obtener a "Extra Oyu", el cual va vestido con una pinta de lo más "setentera".

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA Vice City

Primero, os felicito por la revista, que cada vez os la curráis más, con más páginas y todo. El truco consiste en conseguir todo el dinero que te haga falta. Fijáos en los polis que corren detrás de algunos delincuentes. Si les pegáis os darán un bono de buen ciudadano (je, je). Pues si os esperáis a que llegue la ambulancia y los reviva, podréis rematarlos tantas veces como queráis. Cada golpe que le déis son unos cincuenta dólares. Mola, ¿no? Así hasta que os hartéis. Está muy bien eso de pasear en moto. ¿Por qué no la destrozáis y en un salto único véis cómo salta el personaje antes de que explote? Este truco se aplica a cualquier vehículo.

Samuel Melero (Málaga)

Pro Evolution Soccer 2

■ DESBLOQUEAR A CARLOS VALDERAMMA Y OTROS

• En los retos "UMBRO P.T.C.", obtén una clasificación de "Fantástico" dentro de la sección de Dribbling y desbloquearás a este personaje como un jugador fuera de contrato en el modo Liga Maestra.



• En general, superando los retos Umbro del modo entrenamiento y obteniendo el nivel "Fantástico" (puntuaciones por encima de 1100) consigues personajes nuevos, utilizables en la Liga Maestra.

■ NOMBRES REALES

Sal victorioso en la Copa Konami con un club para abrir la opción de decir nombres. La podrás encontrar dentro del apartado de Edición de Clubes.

■ LOS MEJORES PORTEROS

Si necesitas un buen guardameta, aquí tienes una lista con lo mejor de lo mejor y la nacionalidad que tienen.

- Van Der Sar
  Alemán
- Buffon
  Italiano
- Cudichini
  Italiano (debajo del Chelsea)
- Dudek
  Polaco
- Cannavares
  Español (sin comentarios)
- Kahn
  Alemán

Resident Evil Code: Veronica

■ MODO BATALLA

Pásate el juego en cualquier dificultad y con cualquier clasificación en el ránking para activar el nuevo modo de juego, accesible desde el menú principal.

■ MANEJAR A WESKER

¿Ya has desbloqueado el modo Batalla? Vale, pues ahora pásatelo manejando a Chris y tendrás a Albert Wesker para darle caña a los enemigos pútridos.



■ NUEVO VESTUARIO

Pásate el modo Batalla con Claire y así desbloquearás a una Claire... algo distinta.

■ LA CONTRASEÑA DEL RELOJ

Tras la escena en la que Steve "remata" a su padre, Claire tiene que encontrar la contraseña que le dé acceso al ordenador. Para averiguar cuál es, coge el papel que se encuentra a la izquierda del escritorio. Usa las instrucciones para engañar al reloj del ordenador. Deberías obtener la clave numérica "1971".

■ CAMBIAR LA TEMPERATURA

Pasada ya la mitad de la aventura, dejarás de controlar a Claire y Chris tomará el protagonismo. Llegarás a una sala donde hay una cabina de laboratorio. Abre la puerta de cristal y pon la temperatura a 128 grados. La jarra cambiará de color y ahora sí podrás cogerla.

Spiderman

■ LUCHAR CONTRA BONESAW

Selecciona el combate básico dentro del entrenamiento. Derrota a los primeros 59 enemigos y el número 60 será una lucha contra Bonesaw (el luchador al que se



enfrenta el recien estrenado Spiderman).

■ MINIJUEGO DE BOLOS

Consigue 10.000 puntos en el modo para un jugador para ese divertido minijuego. Por si no lo sabes, los puntos se obtienen haciendo muchos movimientos estilosos y por otras constantes (bonus de tiempo, por ejemplo).

■ DESBLOQUEAR LA AVENTURA DEL GOBLIN

Completa el juego en nivel Héroe para desbloquear al Green Goblin. Jugarás una historia única con Harry Osborn (el segundo duende), en su búsqueda de una explicación para la muerte de Norman, su queridísimo padre.

■ BONUS POR PUNTOS

Obtén las siguientes puntuaciones en el modo para un jugador y con ello conseguirás bastantes extras. ¿Que cuáles son? Pues los que te damos aquí:

• Con 20.000 podrás ver una escena del Buitre que fue descartada en el proyecto final.
• Con 30.000 aparece una escena del Shocker, también descartada.
• Con 50.000 tendrás disponible en la tienda de secretos la opción de fluido arácnido ilimitado.

■ OTRO TRAJE

Acábate el juego en el modo Normal o Héroe para desbloquear el traje de Alex, otro diseño que fue sugerido para la película, pero que finalmente no fue aceptado.

Tekken 4

■ DESBLOQUEAR A TODOS LOS LUCHADORES

Completa el juego con los personajes que te indicamos para desbloquear a los luchadores que corresponda:

• Hwoarang desbloquea a Jin Kazama.
• Christy desbloquea a Eddy Gordo.
• Xiaoyu desbloquea a Kuma / Panda (Miharu también es seleccionable).
• Yoshimitsu desbloquea a Brian Fury.
• Bryan desbloquea a Jin (si ya está desbloqueado, a Violet).
• Violet desbloquea Combot (y Violet puede ser también Lee).
• Kazuya desbloquea a Nina.
• Nina desbloquea a Lei.
• Marduk, Law o Paul desbloquean a Heihachi (si todos los demás personajes ya se encuentran desbloqueados, cualquiera lo libera).



■ MODO BATTLE REPLAY

Pásate todo el juego estando en el modo de dificultad fácil y abrirás el modo Battle Replay. Esto sirve para que aprendas las rutinas de ataque de tus enemigos y, bueno, para lucirte delante de los colegas, que tampoco viene mal a veces, ¿verdad?.

■ ELEGIR POSE DE VICTORIA

Cuando hayas ganado un combate y la repetición esté en proceso, ten pulsado cualquiera de los cuatro botones normales. Según el botón que hayas presionado, tu personaje hará una pose de victoria u otra.

■ ESCENARIO SIN MUROS

Pásate un juego completo en el modo Time Attack con cualquier personaje. En la siguiente partida, juega al modo Historia con el mismo personaje. Cuando llegues hasta Heihachi en el escenario llamado "Arena", no habrá muros. ¡Más difícil todavía!

■ VER EL NOMBRE DE LOS MOVIMIENTOS

Cuando estés en mitad de un combate, presiona **Select** y después realiza el combo que quieras. Ahora su nombre aparecerá en pantalla.

World Rally Champ. 2

■ CÓDIGOS EN TRES, DOS, UNO...

Ve a la sección de "Archivos" y, dentro de ésta, accede a la opción de secretos. Pulsa el botón X para introducir un código y escribe cualquiera de los siguientes.

EVOS
Código Maestro (los coches de bonificación, escenarios y niveles de dificultad disponibles).
NITRO
Modo Turbo.
SATALITE
Vista aérea.
LUNAR
Baja Gravedad.
KANGAROO
Los coches rebotan.
HELIUM
Copiloto con voz "fisna".



THE GETAWAY

■ COMBINACIONES ESPECIALES

Los mafiosos otra cosa no tendrán, pero son un rato tramposos. ¡Si quiere jugar en el papel de uno de ellos tendrás que ser un chico malo! Una forma de conseguirlo (además de no lavarte los manos antes de comer) es introducir los siguientes códigos en la escena de introducción previa a la pantalla de Press Start:

- **DUPLICAR SALUD:** ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓
- **HACER FUNCIONAR LA TORRETA DEL TANQUE:** ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●

■ MODO KEVIL DEALMER

No sabes quién es ese tipo, ¿eh? Pues nosotros haremos que te conviertas en él. Desbloquea el modo Free Roam (al pasarte el juego una vez), con el que podrás pasear libremente por Londres. Ahora ve al carrito de golf que verás en uno de los parques y pulsa ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●.

■ SALTAR ESCENAS INTRODUCTORIAS

¿Cansado de tener que tragarte todas las introducciones? Pulsa R3 para saltártelas, aunque esto no funciona en todas las escenas.



GAMECUBE

007 Nightfire

CÓDIGOS SECRETOS
En la pantalla de desbloquear secretos, escribe los siguientes códigos, a ver...
PASSPORT
Elegir nivel.
POWDER
Nivel Alpine Escape.
MELTDOWN
Nivel Chain Reaction.
BLASTOFF
Nivel Countdown.
AQUA
Nivel Deep Descent.
BONSAI
Nivel Double Cross.
TRACTION
Nivel Enemies Vanquished.
VACUUM
Nivel Equinox.
PARADISE
Nivel Island Infiltration.
HIGHRISE
Nivel Nightshift.
FLAME
Nivel Phoenix Fire.
Q LAB
Todas las mejoras de los gadgets.
MAGAZINE
Más carga en el francotirador.
GAMEROOM
Todas las opciones de multijugador.
PARTY
Todos los personajes para multijugador.

MEDALLAS DE PLATINO
Completa un nivel con la dificultad puesta en 00 para recibir una jugosa medalla de platino.

Eternal Darkness

BONUS PARA EL CHICO BUENO
Si eres lo bastante "bravido" para pasarte el juego, recibirás una serie de bonificaciones. Si te lo pasas una vez, desbloquearás la opción créditos. Si te lo pasas dos veces, activas la opción "saltar a juego". Si te lo pasas tres veces, activas el "Modo Eterno", dentro de la opción "saltar a juego" (es decir, invencibilidad). Por último, si te pasas el juego tres veces eligiendo una ruta distinta en cada partida, accederás a un final nuevo por la cara.



DERROTAR A LOS ZOMBIS
¿Tienes una antorcha? Bien. ¿Tienes delante a un montón de zombis? Mal rollo. Tranquilo, tenemos un truquito para salir del aprieto. Agita la antorcha hacia ellos. Morirán de un impacto. Tienes que hacer movimientos rápidos o se esfumarán. Esto funciona en los esqueletos normales y en los verdes.

VER AL VAMPIRO
En el capítulo de Edward Roivas, al enfrentarte al vampiro, usa el hechizo de Revelar lo Invisible. Ahora puedes pelear con él sabiendo siempre desde donde te va a golpear, el muy...

FIFA 2003

ESTADIOS
Para poder jugar en el estadio de Seúl, gana la Copa Internacional. Si quieres competir en el estadio de Francia, debes ganar el Campeonato de Clubes.

GOLES FÁCILES
Cuando hagas un saque de corner, apunta al miembro de tu equipo que esté más cerca del poste más próximo a ti. Haz un Pase Máximo hacia él. Cuando la pelota llegue hacia él, apunta el disparo presionando Arriba o Abajo y pulsa disparo. Conseguirás un gol fácil. Eso sí, se recomienda que el jugador que meta el gol tenga unos estatus altos y juegue en la derecha del medio campo cuando se juegue a una alineación 4-4-3.

Harry Potter y la Cámara Secreta

EL TABLÓN DE ANUNCIOS
Habrás visto que hay un tablón en la sala de estar de Gryffindor. Los mensajes son diferentes y, en función de lo que ponga, podrás cumplir algunas pequeñas submisiones. Aquí tienes ejemplos:

- Si pone que se ha perdido un sombrero de mago, búscalo en una arboleda que hay en dirección a la pista de Quidditch.
- Si pone que se ha perdido un artículo de periódico, busca cerca del Centro de Herbología, que está a la izquierda de la cabaña de Hagrid.
- Si se busca un telescopio, ve a la torre donde entras para ir al recibidor principal. Está al fondo, a la izquierda.

DERROTAR A LA LAVADORA
Aségurate de esquivarla cada vez que se mueva. A continuación te toca a tí atacar, je, je. Cuando abra su boca, no pares de lanzarle Flipendos. Sólo recibirá daño cuando tenga la boca abierta. Repite esto y morirá rápidamente.

DERROTAR A LA MADRE ARAÑA 2
Cuando estés luchando contra ella, fíjate en los sacos que caen y se quedan suspendidos por culpa de su telaraña. Lanza Flipendos hacia ellos para hacer que caigan. Podrás coger salud y Habichuelas de mejora de Headwig.

Mario Party 4

SALA DE REGALOS
Obtén todos los items de las otras nueve salas para desbloquear el Trofeo Estrella de Cumpleaños. ¡Qué cuco!



MÁS MONEDAS
Cuando estás en forma Mega o Mini (ya sabes, cuando coges los champiñones), tienes que tirar dos dados a la vez. Si consigues el mismo número en las dos, obtienes 10 monedas. Pero la cosa no acaba ahí, porque si consigues sacar dos sietes, obtienes 30 monedas. Si ya consigues el mismo número en los tres dados, te forras de monedas, chico.

Mario Sunshine

DERROTAR A LA ANGUILA GIGANTE
Entra en la botella que tiene el abuelo en la Bahía Noki. Pulveriza en todos los dientes de la anguila cuando abra su enorme bocaza.

ESTRELLAS EXTRA EN LOS NIVELES SECRETOS
Después de completar un nivel secreto, vuelve al episodio y juega de nuevo ese mismo nivel. Esta vez habrá un bulto rojo en el suelo. Da un culetazo sobre él para obtener monedas rojas. Ojo, tienes que hacerlo en un tiempo límite.

VIDAS EXTRA
Cuando estés en Delfino Plaza, vete a la playa. Hay una alcantarilla escondida. Rocíala hasta que veas un círculo a la altura de la segunda sombrilla. Da un culetazo en la alcantarilla y así encontrarás una vida extra allí. Puedes salir de la fase y repetir el mismo proceso.

UN SHINE EN VILLA PIANTA
Elige el episodio ocho. Ve a la parte más alta del escenario (la torre con el árbol gigante) y mira hacia el sol. Dispárale agua y aparecerá la imagen de un Shine. Haz que se vea toda la imagen y conseguirás el Shine.



Medal of Honor

PASSWORDS ENIGMÁTICOS
Ve a la Máquina Enigma y escribe los siguientes códigos (una luz verde se encenderá). Luego ve al apartado de Bonus dentro de ese mismo menú para activar el truco correspondiente.
SILVERSHOT
Los enemigos mueren de un solo tiro.
BOUNCE

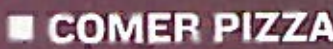


EL TONTOTRUCO

Tony Hawk 4

SER COMIDO POR UN "ALLIGATOR"
Vale, estarás pensando: "en vez de ponernos los passwords tan chulos que siempre aparecen en los juegos de Tony, van y nos ponen tontotrucos". Bueno, tranqui, que esos son para el mes que viene. Ya verás como éste también te mola. Ve a la zona llamada Rockin Rockitz y salta sobre el muro que está detrás de la atracción. Espera allí y verás lo que pasa...

COMER PIZZA
Cuando entres en el menú de opciones, ve al apartado de editar trucos, métete en la opción "Special Tricks" y elige el que se llama "Chomp On This". Ahora empieza una partida, haz el truco y... la cosa consistirá en comerte un trozo de pizza. Sí, es simplemente eso, pero ¿y lo buena que está la maldita?





Las balas rebotan.
SUPERSHOT
Ahora todas las armas tienen zoom.
EAGLE
Misión 2.
HAWK
Misión 3.
PARROT
Misión 4.
DOVE
Misión 5.
TUCAN
Misión 6.
SEAGULL
Completar misión con medalla de oro.
HIDENSEEK
Enemigos invisibles.

Need For Speed: Hot Pursuit 2

■ **MÁS COCHES...**

¡Hay muchos coches esperando que los conduzcas! Cumple los siguientes objetivos si quieres tenerlos:

- **Chevrolet Corvette Z06:** Completa el evento Hot Pursuit 13.
- **Dodge Viper GTS:** Consigue dos millones de puntos.
- **Ferrari F50:** Completa una carrera de ocho



vueltas siendo líder en todas las vueltas.
- **Ford Crown Victoria:** Completa el evento Hot Pursuit 5.
- **Lamborghini Diablo** 6.0 VT: Consigue 2,5 millones de puntos.
- **Lamborghini** Murcielago: Consigue 3 millones de puntos.
- **McLaren F1:** Consigue 4 millones de puntos.
- **McLaren F1 LM:** Consigue 5 millones de puntos o gana el Campeonato del Mundo.
- **Mercedes CLK GTR:** Consigue 4,5 millones de puntos.
- **Porsche Carrera GT:** Gana 3,5 millones de puntos.
- **Vauxhall VX220:** Gana una carrera simple quedando primero en todas las vueltas.

■ **...Y MÁS PISTAS**

Ahora, realiza los eventos de los modos Campeonato o Ultimate Racer que aquí te contamos para hacerte con más circuitos:

- **Alpine Trail:** Campeonato 22.
- **Ancient Ruins II:** Ultimate Racer 12.
- **Autumn Crossing II:** Ultimate Racer 14.
- **Calypso Coast II:** Ultimate racer 26.
- **Coastal Parklands:** Campeonato 4.
- **Desert Heat II:** Campeonato 25.
- **Fall Winds:** Campeonato 24.
- **Island Outskirts II:** Campeonato 8.
- **Mediterranean Paradise II:** Campeonato 14.
- **National Forest 2:** Ultimate Racer 6.
- **Outback:** Campeonato 11.
- **Outback II:** Ultimate Racer 25.
- **Palm City Island:** Ultimate Racer 28.
- **Palm City Island II:** Ultimate Racer 29.
- **Rocky Canyons:** Campeonato 27.
- **Rocky Canyons II:** Campeonato 9.
- **Scenic Drive II:** Campeonato 6.
- **Tropical Circuit:** Campeonato 29.
- **Tropical Circuit II:** Campeonato 28.

TRUCOS A LA CARTA

Sonic Adventure 2 Battle

Raimundo Calvo (Madrid)

¡Hola a todos los que hacéis Hobby! Soy un seguidor de Sonic y hace poco me hice con el «Sonic Adventure 2» para mi recién estrenada GameCube. No había visto antes el asunto de los Chaos y, aunque he conseguido criarlos, quisiera saber cómo crear especies especiales o cosas así. He leído por ahí que se pueden conseguir algunos que tienen características especiales. ¿Me podríais decir como puedo conseguirlo? ¿Hay algún truco? Gracias.

Lo de criar a los Chaos no es nada sencillo. Como tú apuntas, se pueden llegar a crear especies muy distintas, todo depende de cómo los trates, la manera en que los alimentes... Algunos de los elementos que encuentres durante el juego son para los Chaos. Lo principal que tienes que recordar es que el tiempo sólo pasa en el Jardín Chao cuando tú te encuentres en él, así que conseguir que crezcan te va a llevar un tiempo. Ahora, centrándonos en su crianza, en un principio sólo tienes huevos normales, que darán pie a Chaos normales. Los huevos de otros colores se compran en el Mercado Negro. Esos Chaos especiales mantendrán su color durante su crecimiento, mientras que los Chaos normales pueden ir variando. Los Chaos obtenidos por reproducción siempre tendrán color normal, aunque los "padres" tengan color especial.
Una vez en este punto, los Chaos podrán criarse siguiendo tres líneas de progreso: normal, héroe u oscuro. Un Chao es natural cuando ha sido bien tratado por los buenos (Sonic, Knuckles, Tails) o por los malos (Robotnik, Rouge, Shadow).
Es azul claro. Los héroes son los que han sido bien tratados por los buenos (son blancos) y los oscuros son los que han sido bien tratados por los malos (son negros). Con esto, debes mejorar las cinco características básicas de los Chaos: natación, carrera, vuelo, poder y resistencia.
La resistencia se consigue con los alimentos, mientras que las otras características se obtienen con los animales y los Chaos Drives (las joyas que sueltan los robots) que encuentras en el juego normal. Así, los animales harán que tu Chao cambie sus características y su apariencia (le saldran alas si usas pájaros, por ejemplo).
También hay animales especiales, como el unicornio o el dragón, muy difíciles de encontrar. En general, los animales servirán también para hacer que el Chao adquiera nuevas habilidades. Podríamos seguir contándote cosas, pero en este caso no hay mejor maestro que la experiencia. Con esta base, intenta criar un buen Chao.

Resident Evil

■ **MÁS TRAJES**

Como siempre, hay un montón de trajes para conseguir. Pásate el juego una vez y obtendrás la llave que abre la sala de disfraces. Según las veces que te pases el mini-DVD obtendrás uno u otro:

- Pásate el juego una vez con Jill en cualquier nivel de dificultad para desbloquear un traje de Sarah Connor.
- Pásatelo dos veces con Jill en cualquier dificultad para tener el traje que aparecía en «Resident Evil 3».
- Pásate el juego una vez con Chris en cualquier dificultad par atener un traje como el de Brad Pitt en "The Mexican". Rebecca, por supuesto, se vestirá como Julia Roberts.
- Pásate el juegos dos veces con Chris para que tenga el traje de «RE: Code Verónica».

■ **OTRAS BONIFICACIONES**

- Pásate el juego con Jill o Chris en un tiempo inferior a tres horas. Salva el juego y empieza una nueva partida para tener el lanzacohetes con munición infinita.
- Pásate el juego una vez más en la dificultad normal con un tiempo inferior a cinco horas y treinta minutos. Activarás la opción "Real Survivor" y más trajes de bonificación.
- Completa el juego dos veces con Jill o Chris



para activar la opción "Enemigo Invisible".
- Pásate el juego en este modo en un tiempo inferior a cinco horas para abrir un modo especial en el que se ven diseños del juego y un mensaje de los desarrolladores.

Smash Bros Melee

■ **DERROTAR A LUIGI**

En el modo All-Star, y cuando estés luchando contra él solo, quédate en el sitio donde estás y simplemente observa lo que hace. Casi en el cien por cien de los caso él mismo se caerá por el borde de la pantalla y la "endiñará".

■ **EVITAR LUCHAR CONTRA LINK**

Cuando estés en el modo Aventura, hay una fase en la que tienes que encontrar el Triforce para acabar el nivel. Si en vez de eso encuentras la espada de Link, tendrás que combatir contra él. Si lo haces bien, puedes saltar la espada y así no tendrás que combatir contra él. Ahora, que endrás que hacer un salto muy largo para no encontrártelo. ¡Venga, a practicar!

■ **"JAPONESADAS"**

Cambia el idioma a japonés y varias cosas cambiarán en el juego: cuando uses Pokéballs como armas, los Pokémon hablarán japonés. Además, en la sala de trofeos, las consolas también cambiarán a su versión japonesa (la querida NES se convertirá en la Famicom, por ejemplo), además de poder ver el extrañísimo Virtual Boy (una especie de máquina de Realidad Virtual que no llegó a triunfar). También se verán la caja y el cartucho japoneses de "Super Smash Bros".

■ **MINIJUEGO DE "STARFOX"**

Ahora que el señor Fox McCloud vuelve a estar



DIE HARD VENDETTA

■ **MÁS CÓDIGOS**

¿Pensabas que los que publicamos el mes pasado iban a ser los únicos códigos que íbamos a encontrar? ¡De eso nada, amigo! Anda, introduce las siguientes combinaciones de botones para tener unos cuantos truquetes extra.

- **TODOS LOS NIVELES**
  X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z
- **TIEMPO BALA INFINITO**
  B, X, Y, Z, L, R
- **INCENDIAR ENEMIGOS**
  B, Y, L, L
- **CABEZAS PEQUEÑAS**
  L, L, R, L
- **BALAS EXPLOSIVAS**
  L, R, Z, Y, B
- **PUÑOS EXPLOSIVOS**
  B, X, R, R



de moda, no viene mal recordar este clásico. Acaba una partida para un jugador en los modos Clásico o Aventura. Entrarás en un minijuego que emula al clásico "StarFox", con nombres como objetivos. Dispárales y se mostrará diversa información sobre ellos. También se te dirán los impactos que has conseguido hacer.

Spiderman

■ TUS AMISTOSOS PASSWORDS

Entra en el menú de Especiales y escribe los siguientes passwords. Toda gran contraseña lleva aparejado un gran truco. ¿Qué te creías?

ARACHNID
Código maestro.
ORGANICWEBBING
Fluido arácnido infinito.
KOALA
Todos los controles de lucha.



IMIARMAS
Elegir nivel.
ROMITAS
Saltar nivel (en mitad de una partida, pausa y elige la opción Saltar Nivel).
HEADEXPLODY
Niveles de entrenamiento de bonificación.
GIRLNEXTDOOR
Jugar como Mary Jane.
HERMANSCHULTZ
Jugar como Shocker.
SERUM
Jugar como un científico.
REALHERO
Jugar como un oficial de policía.
CAPTAINSTACEY
Jugar como el Capitán Stacey.
KNUCKLES
Jugar como un tipo de la Banda de los Calaveras.
STICKYRICE
Jugar como el asesino del Tío Ben.
THUGSRUS
Jugar como un secuaz de Shocker.
DODGETHIS
Ataques tipo Matrix.
FREAKOUT
Traje tipo Duende.
GOESTOYOURHEAD
Pies y cabeza grandes.
JOELSPEANUTS
Enemigos cabezones.
UNDERTHEMASK
Visión subjetiva.
CHILLOUT
El deslizador del Duende tiene combustible infinito
Al repetir los códigos, todo volverá a la normalidad anterior.

Starfox Adventures

■ PODER DE HIELO

La mejora del Ataque de Hielo se encuentra en el Templo del Volcán. Encontrarás una sala con una gran antorcha. Dale a la palanca y tendrás una cierta cantidad de tiempo para iluminarlas todas. Si lo haces, ¡premio!

■ DERROTAR A GALDON

Usa la llama de Tricky (si está disponible) y ataca la parte de él que está iluminada. Intentará tragarte. Dale a la parte que le cuelga (venga, ya está bien de bromitas). Te escupirá y volverá a inhalarte, esta vez desde el cuello. Cuando esté haciendo esto, dispara una bola de fuego a su cuello. Es persistente, así que intentará inhalarte una vez más. Vuelve a darle en la parte que le cuelga y recibirás la piedra de hechizos.

■ EVITAR EL DAÑO DE CAÍDAS CORTAS

Presiona X justo antes de que golpees el suelo para rodar y así evitar hacerte daño. ¡Pareces un acróbata, tío!

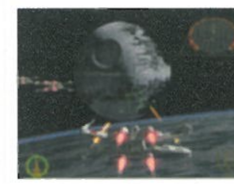


Star Wars: Rogue Leader

■ "AYUDARÁN TE ESTOS PASSWORDS"

Los chicos de LucasArts quieren que hasta el hecho de meter unos passwords te resulte complicado. Tienes que escribir estos passwords en tandas de dos para activar el truco. Se oirá el ruidito típico de R2D2 cuando el truco se haya activado bien:

JPVI?IJC
RSBFRNL
Vidas ilimitadas.
!??QWTTJ
CLASSIC
Elegir nivel.
TVLYBBXL
NOWAR!!!
Nivel Campo de Asteroides.
PYST?OOO
DUCKSHOT



nivel Estrella de la Muerte.
AZTBOHII
OUTCAST!
Nivel Triunfo del Imperio.
OGGRWPDG
EEKEEK!
Nivel Venganza en Yavin.
?WCYBRTC
??MBC???
Nivel Resistencia.
CDYXF!?Q
ASEPONE!
Naboo Starfighter.
MVPQIU?A
OH!BUDDY
Halcón Milenario.
ZT?!RGBA
DISPSBLE
TIE Fighter.
NYM!UUOK
BLKHLMT!
Nave de Darth Vade (en niveles con naves imperiales).
!ZUVIEL!
!BENZUN!
Coche (reactivar en cada sesión).
AYZB!RCL
WRKFORIT
Todas las mejoras técnicas.
U!?!VWZC
GIVEITUP
Modo As.

Time Splitters 2

■ RECOMPENSAS

Completa estos niveles en el modo Historia en nivel de dificultad Medio y desbloquearás las siguientes ventajas:

- **1853 Wild West:** El Coronel controlable.
- **1895 Notre Dame Paris:** Notre Dame controlable.
- **1920 Aztec Ruins:** Stone Golem controlable.
- **1932 Chicago:** Big Tony controlable.
- **1972 Atom Smasher:** Khallos controlable.
- **1990 Oblask Dam**



Siberia: Mutant TimeSplitter controlable.
- **2019 NeoTokyo:** Sadako controlable.
- **2280 Return to Planet X:** Ozor Mox controlable.
- **2315 Robot Factory:** Machinist controlable.
- **2401 Space Station:** Reaper Splitter controlable.

Turok Evolution

■ CÓDIGOS SIN SEÑALES DE HUMO

Al escribir estos passwords en la pantalla de trucos recibirás algunas sorpresas de lo más agradable, ya verás:



FMNFB
Código maestro.
EMERPUS
Invencible.
TEXAS
Todas las armas disponibles.
MADMAN
Munición ilimitada.
SELLOUT
Elegir nivel.
SLLEWGH
Invisible.
HEID
Modo cabezón.
ZOO
Modo Zoo (puedes matar a cualquier animal sin el hacha de guerra).
HUNTER
Modo Demo y minijuego de disparo en la pantalla de título.

■ ARMA NUCLEAR

En "Arena" (el capítulo ocho), derrota al Jefe Esteracosauro. Tras esto, el campo de fuerza que había en el pilar de en medio desaparece. Escala hasta lo alto del pilar y tendrás el armamento nuclear para el lanzacohetes. Tendrás dos disparos, así que aprovéchalos sabiamente, ya que no hay más armamento nuclear después del capítulo 8 (ah, y no funciona el truco de munición ilimitada ni el de todas las armas).

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

■ DESBLOQUEAR CAPÍTULOS

A este cazarrecompensas se le da bien hacer trampas, así que... ¿por qué no íbamos a hacerlo también nosotros? Pues ya sabes lo que tienes que hacer, introduce los siguientes códigos para tener disponibles los capítulos:

Capítulo 1:
SEEHOWTHEYRUN
Capítulo 2:
CITYPLANET
Capítulo 3:
LOCKDOWN
Capítulo 4:
DUGSOPLENTY
Capítulo 5:
BANTHAPOODOO
Capítulo 6:
MANDALORIANWAY

■ DESBLOQUEAR MISIONES

Si lo prefieres por misiones, aquí están los passwords:

1: BEAST PIT
2: GIMMEMYJETPACK
3: CONVEYORAMA
4: BIGCITYNIGHTS
5: IEATNERFMEAT
6: VOTE4TRELL
7: LOCKUP
8: WHAT A RIOT
9: SHAFTED
10: BIGMOSQUITOS
11: ONEDEADDUG
12: WISHIHADMYSHIP
13: MOSGAMOS
14: TUSKENS R US
15: BIG BAD DRAGON
16: MONTROSSISBAD
17: VOSAISBADDER
18: JANGOISBADDEST



XBOX

007 Nightfire

CÓDIGOS CON TRUCO

En la pantalla de desbloquear secretos, escribe cualquiera de estos passwords:

PASSPORT
Elegir nivel.
POWDER
Nivel Alpine Escape.
MELTDOWN
Nivel Chain Reaction.
BLASTOFF
Nivel Countdown.
AQUA
Nivel Deep Descent.
BONSAI
Nivel Double Cross.
TRACTION
Nivel Enemies.



Vanquished.
VACUUM
Nivel Equinox.
PARADISE
Nivel Island Infiltration.
HIGHRISE
Nivel Nightshift.
FLAME
Nivel Phoenix Fire.
Q LAB
Todas las mejoras de los gadgets.
MAGAZINE
Más carga en el francotirador.
GAMEROOM
Todas las opciones de multijugador.
PARTY
Todos los personajes para multijugador.

Blinx: The Time Sweeper

LA ASPIRADORA DEFINITIVA

Consigue las ochenta medallas de gato. Ahora ya te puedes comprar la



Ultimate Sweeper a un precio de 90,000, en la última tienda, antes del enfrentamiento con el jefe final. Esta aspiradora es de nivel 3 y puede aspirar cualquier trozo de basura. Dispara hielo y fuego. ¡Casi nada!

SECUENCIA FMV DE BONIFICACIÓN

Completa los niveles 1-1 a 8-4 consiguiendo en todos ellos una clasificación "A+" o superior. Ahora ya tienes disponible una secuencia Full Motion Video protagonizada por los desarrolladores del juego, ubicada dentro de la opción de los premios llamada "Collection".

COMPLETAR EL NIVEL RÁPIDAMENTE

No sabemos si es un truco o un simple fallo que se les pasó a los programadores (lo que los pedantes llaman un "glitch"). Nada más comenzar el nivel, haz rápidamente un pequeño salto y vuelve a aterrizar en el anillo de comienzo de nivel. ¡El juego interpretará que es el anillo del final de la fase! Es complicado de conseguir, pero se puede hacer.

DINERO FÁCIL

Lucha con el jefe de las Cuevas del Reloj de Arena. Acabarás con él rápidamente. Al matarlo, corre a ponerte en la posición donde estaba cuando murió. Si estás en la posición correcta, recogerás todo el dinero que suelte.

Commandos 2

MISIONES DE BONIFICACIÓN

Eres un valiente que nunca tiene suficiente, ¿verdad? Te crees duro, ¿eh?. En ese caso, consigue todos los libros marrones de bonificación que haya en una misión. Con ello completarás la fotografía y accederás a una misión de bonificación. Atento, porque la misión "Salvar al soldado Smith" no tiene una misión de bonificación asociada, así que no pierdas el tiempo buscando...

Elder Scrolls: Morrowind

MEJORAR ESTATUS

Presiona **B** durante la partida para mostrar las opciones. Ahora pulsa **L** o **R** para alternar entre las pantallas de estadísticas. Luego haz alguna de las siguientes operaciones (ojo, que



sólo puedes hacer una cada vez):

• Ilumina la barra de salud, presiona Negro, Blanco, Negro, Negro, Negro y ten pulsado A (para establecer un nuevo nivel de salud) y presiona B para salir. Cada vez que te hagan daño, verás cómo la salud se restaura automáticamente.
• Ilumina la barra de magicka, presiona Negro, Blanco, Blanco, Negro, Blanco y ten pulsado A para establecer un nuevo nivel de magicka. Presiona B para salir. Tu magicka se restaurará automáticamente cada vez que la utilices.
• Ilumina la barra de fatiga, presiona Negro, Negro, Blanco, Blanco, Negro y ten pulsado A para activar un nuevo nivel de fatiga. Presiona B para salir. Tu nivel de fatiga se reestablecerá automáticamente.

UNA FLECHA GRATIS

Equípate con el arco y carga una flecha cualquiera. Ten pulsado el botón de ataque y, sin soltarlo, entra en la pantalla del inventario. Quita las flechas de tu equipo y, aun con el botón de ataque estando pulsado, vuelve al juego. La flecha aún estará lista para ser disparada. Al soltarla, no contará como una flecha gastada más.

VENDER MÁS RÁPIDO

Si tienes un item como la maza de ébano y quieres venderlo sin tener que esperar, ten pulsado el botón Negro, a continuación ten pulsado el botón Blanco y el proceso irá el doble de rápido que antes.

FIFA 2003

ESTADIOS

Para poder jugar en el estadio de Seúl, gana la Copa Internacional. Si lo que quieres es competir en el estadio de Francia, tienes que ganar el Campeonato de Clubes.

GOLES FÁCILES

Cuando hagas un saque de corner, apunta al jugador de tu equipo que se encuentre más cerca del poste más próximo a ti. Haz un Pase Máximo hacia él. Cuando la pelota se aproxime a él, apunta el disparo presionando Arriba o Abajo y pulsa disparo. Conseguirás un gol fácil. Eso sí, se recomienda que el jugador que meta el gol tenga unos estatus altos y juegue en la derecha del medio campo cuando se juegue a un 4-4-3 (por ejemplo, Zinedine Zidane en el Real Madrid).

Halo

DIFERENCIAS LEGENDARIAS

El nivel de dificultad Legendary no sólo pondrá las cosas más difíciles en el juego, también mostrará diferencias en el desarrollo. La escena de introducción será distinta, los diálogos durante la partida también cambiarán y, por supuesto, el final también será nuevo (por cierto, este es impresionante, como dice Bisbal).

MÁS MUNICIÓN

En esto de la guerra hay que ser muy pícaro. Si te quedas sin munición, puedes cargarte a uno de tus compañeros



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Dead Or Alive 3

Hola, Yen. Te envío mis trucos sobre el «Dead or Alive 3» de Xbox. Para desbloquear los créditos, termina el juego en modo Historia con todos los personajes. Para desbloquear el modo Theatre termina el juego con cualquier personaje. Para desbloquear a Ein y a la elección aleatoria, termina el juego con todos los personajes. Luego vete al modo Survival o al Time Attack y clasifícate en el ranking con Ayate, poniéndole como nombre Ein. Para desbloquear el tercer traje de Ayane, obtén el Xbox en el Survival. Para desbloquear el tercer traje de Christie, obtén el trofeo de oro en el modo Tag Battle. Para desbloquear el tercer traje de Elena, obtén el Xbox en el modo Survival con Elena. Para desbloquear el tercer traje de Kasumi, completa el modo Sparring (los ejercicios). Para el cuarto, completa el modo Historia sin continuar, y para el quinto, obtén el Xbox en el modo Survival. Para desbloquear el tercer traje de Bass, obtén el Xbox en el modo Survival. Para el tercer traje de Brad Wong, obtén el Xbox en el modo Survival. Para el tercer traje de Baiman, elimina a más de diez personajes en el modo Survival en tres ocasiones. Para los de Gen Fu, obtén el trofeo de oro en el Tag Battle de los modos Survival y Time Attack con Brad Won. Para desbloquear el tercer traje de Hayabusa, obtén el Xbox en el modo Survival. Para desbloquear el tercer traje de Jan Lee, gana el trofeo de oro en los modos Time Attack y Survival con Leifan. Para desbloquear el tercer traje de Leon, elimina a más de veinte personajes en el modo Tag Battle del Survival con Baiman. Para desbloquear el tercer traje de Ein, obtén el Xbox en el modo Survival.

Julio Manuel Lamas (e-mail)

marines y coger la suya. Ten cuidado, acaba sólo con uno. Si lo haces con más, el resto de los marines se abalanzarán contra ti (y tú y yo sabemos que no te conviene en absoluto).

■ SALTO LARGO
Cuando hagas un salto, pulsa el botón de agacharte. Con ello conseguirás una zancada más larga de lo normal y te permitirá llegar con facilidad a sitios que antes te costaría alcanzar.

■ LLEGAR MÁS ALTO
Este es un truquito que reconocerán los aficionados a "Quake" en multijugador más expertos. Elige el modo multijugador a pantalla partida y escoge un juego que tenga granadas ilimitadas y sólo lanzacohetes. Cuando empieces, ve a un nivel exterior y mira tan abajo como puedas. A continuación, corre hacia atrás y lanza una granada de plasma. Se quedará pegada a tu pie. Más tarde, dispara el lanzacohetes tan rápido como puedas. Si lo haces bien, saldrás volando con la granada de plasma explotando en medio del aire, enviándote más alto.

■ MENSAJE ALEATORIO
Entra en "Settings" en el menú principal y presiona Y para crear un nuevo perfil. Escribe .fortune (ojo, el punto también) como tu nombre. Aparecerá un extraño mensaje aleatorio. Cada vez que lo hagas, recibirás un nuevo mensaje. ".fortune" es una especie de broma privada, ya que hace referencia a un elemento del sistema operativo Linux (un programa parecido a Windows en los ordenadores).

Harry Potter y la Cámara Secreta

■ NIMBUS 2000
En el segundo día de escuela, ve a la práctica de Quidditch. Completa el entrenamiento con una clasificación de B o superior. Con ello obtienes la Nimbus 2000, con la que puedes volar por los exteriores de la escuela durante el día. Sólo puedes aterrizar en la hierba.

■ LA TARÁNTULA PERDIDA
Habrás visto que hay un tablón en la sala de estar de Gryffindor. El último anuncio es de Lee Jordan y pide que encuentres su tarántula mascota. Cree que está en la zona de la Casa Verde. Ve hasta allí desde la cabaña de Hagrid y muévete hacia la esquina izquierda. Hay un pequeño espacio escondido que lleva a la parte trasera. La araña está allí. Noquéala con un Flipendo para poder cogerla y regresa al tablón de anuncios.



■ DERROTAR A LA LAVADORA
Asegúrate de esquivarla cuando se mueva. A continuación te toca a tí atacar, je, je. Cuando abra su boca, no pares de lanzarle Flipendos. Sólo recibirá daño cuando tenga la boca abierta. Repite esto y morirá rápidamente.

Hitman 2

■ COMBINACIONES "MOTTALES"
Presiona **R**, **L**, **↑**, **↓**, **Y**, **B** en el menú principal para poder elegir nivel. Ahora introduce todos estos códigos en mitad de una partida y activarás una serie de trampas que saciarán tus ansias de maldad...

- **SALTAR NIVEL**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **✖**, click en stick analógico, **←**, **B**, **A**, **B**, **A**
- **MODO DIOS (INVENCIBLE)**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **R**, **L**, Negro, Blanco
- **TODAS LAS ARMAS**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, **✖**, **A**



- **SMG Y PISTOLA SD DE 9MM**
  L, **R**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, **R**, **R**
- **TODA LA SALUD**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, **↓**
- **CARGA LETAL**
  L, **R**, **↑**, **↓**, **A**, Negro, Negro
- **CÁMARA LENTA**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, **L**
- **MODO PUÑETAZO**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, **↑**
- **ACTIVAR GRAVEDAD**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **L**, **L**
- **MODO BOMBA**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **↑**, Blanco
- **MODO MEGAFUERZA**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, **R**, **R**
- **MODO "CLAVAR"**
  R, **L**, **↑**, **↓**, **A**, Blanco, Blanco. Las armas ensartarán a los enemigos contra los muros.

Jedi Knight II

■ CÓDIGOS CON FUERZA
Escribe las siguientes contraseñas en la pantalla de trucos. Difícil de ver su efecto no es, joven padawan.

CHERRY
Niveles para un jugador del 1 al 7.
BISCUIT
Munición ilimitada.
BUBBLE
Invencible a los ataques.
PEEPS
Todos los personajes de multijugador.
FUDGE
Empezar con el sable láser.
DEMO
Nivel Alzoc III disponible.
FLICKY
Todas las secuencias FMV.

■ ZONA SECRETA
En el generador de escudos, ve a la dinamita que está en la parte superior de las tuberías de energía verdes. Allí hay un potenciador de escudo grande y un droide de búsqueda. Primero salta en las tuberías que has destruido. Luego ve al filo de la tubería, salta a la siguiente y repite.



El Señor de los Anillos: La Comun. del Anillo

■ COMBINACIONES QUE ME TIENTAN, FRODO
Pulsa estas secuencias de botones mientras haya alguna pausa en el juego. Un mensaje te confirmará que lo has hecho correctamente:
Y, B, A, B, Y, X
Cargas del anillo ilimitadas para Frodo.
X, Y, A, X, B, X
Magia ilimitada para Gandalf.
X, B, Y, A, X, B
Munición ilimitada.



Y, A, X, B, A, Y
Salud ilimitada.

Medal of Honor: Frontline

■ INVENCIBLE
Pausa la partida y presiona **X, L, B, R,** Negro, **Y, X.** Volverás automáticamente al juego y serás "duro de matar", como en la peli de Jackie Chan.

■ CÓDIGOS PARA TODOS
Entra en la Máquina Enigma y escribe estos códigos. Al hacerlo, se encenderán unas luces verdes. Elige la opción de Bonus en el mismo menú para activar o desactivar los trucos.
ENCHILADA
Código Maestro (todos los trucos).
NOHITSFORU
Las balas no te dañan.
LONGVIEW
Modo Snipe-O-Rama (ahora todas las armas tienen zoom).
BASS
Misión 2.
STURGEON
Misión 3.
PIKE
Misión 4.
TROUT
Misión 5.
CATFISH
Misión 6.
SALMON
Completar la misión anterior con una Estrella de Oro.
COTOBREATH
Secuencia FMV de paintball.
FLIPBOOK
Carrete de animación.

■ MEDALLA DE ORO
Para obtener este galardón en la fase, mata más del 95% de los enemigos y ten más del 75% de la vida una vez concluyas el nivel.



Silent Hill 2

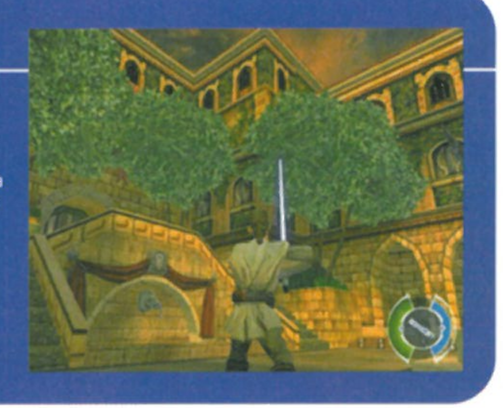
■ MÁS OPCIONES
Presiona **L** ó **R** en la pantalla de opciones para mostrar un menú extra en el que se puede elegir el color de la sangre, hacer zoom en el mapa y otras características.

■ LOS FINALES
En total, hay seis finales posibles en el juego (uno más que en PS2). Para llegar a ellos, toma buena nota:
- **Final de María:** Permanece siempre que puedas con María, no corras cuando estés con ella. En el hospital, visítala siempre que pases por su habitación. Cuando corras hacia el jefe final y oigas voces, no les escuches. Corre todo lo que puedas para llegar hasta el jefe antes de que se acabe el mensaje. Por último, escucha los auriculares que hay en el hotel.



EL TONTOTRUCO

Star Wars Obi Wan



■ IMAGEN "RETOCADA"
En el último combate antes del primer tiempo de carga de la fase "Una Reina en Peligro", hay una ventana por la que tú puedes saltar. Dentro hay un power-up para rellenar la vida y una imagen en el muro. En esa imagen se ve a la Reina Amidala con... bueno, con la cabeza de un productor. Quién sabe, a lo mejor con un poco de maquillaje no quedaría mal del todo...

■ LOS CIUDADANOS
Qué cosas pasan... Si hieres a algunos ciudadanos, hacen sonidos parecidos a los de los droides.

• **Final en el agua:** Tienes que actuar como si no te importara que tu personaje muriera. No pases tiempo con María. No la visites en el hospital. Lee el diario de la chica que encuentras en el tejado del hospital. Cuando encuentres a Angela con el cuchillo, sujétaselo, ve al inventario y míralo en el transcurso de tus viajes. Permanece con tu vida en rojo.

• **Final de salida:** Intermedio de los dos anteriores. Cuando te encuentres con Maria, vete corriendo, sin preocuparte por ella. No la visites en el hospital y no hables con ella cuando esté en la cama. Abandónala cuando tengas la oportunidad. Eso sí, intenta estar siempre en perfecta salud. Cuando estés en el hospital, NO leas el diario. Entra por la puerta por la que no llegaste allí. Tampoco examines el cuchillo de Angela.

• **Final del renacimiento:** Tienes que haberte pasado el juego una vez. Encuentra los cuatro ítems rituales escondidos en Silent Hill (el Libro de las



Memorias Perdidas, en el puesto de periódicos, el Crismón Blanco, en la habitación 105 de Blue Creek, el Cáliz de Obsidiana, en una caja de la Sociedad Histórica de Silent Hill y la Muerte Roja, en la sala de lectura del Dark Hotel). También es importante que NO cojas la llave del perro.

• **Final del perro:** Para llegar a él , tienes que pasarte el juego dos o tres veces. Consigue la llave del perro tras encontrar a María en el parque. Ve a la gasolinera. Entre ella y la bolera hay una verja con un agujero. Pasa por él y llegarás a una caseta para perros. Mira en ella y encontrarás la llave. Tras escuchar la voz de Mary, ve a la sala de observación (después de dejar la sala con la cinta de video, ve a la derecha). Usa la llave del perro allí. Al entrar en la habitación presenciarás el final de turno.

• **Final del OVNI** (exclusivo de X-Box): Vence en el minijuego "Born From a Wish" con María. Tienes que haberte pasado el juego también. Coge la gema azul, que está en el cuarto de baño desde donde empiezas. Tras la escena en la que te enfrentas a unos monstruos que cuelgan del techo del hospital, apareces en una especie de jardín. Usa la gema allí y podrás ver un OVNI. En el puerto donde subes al barco, ve a la parte marrón del puerto y usa la piedra otra vez, antes de subir al barco. Más OVNIS. Por último, en el hotel Lake View, en la habitación 312, usa la gema otra vez. El juego acabará y asistirás a este... digamos que sorprendente final.

Spiderman

■ PASSWORDS CON PODERES

Entra en el menú de Especiales y escribe los siguientes passwords. Verás qué montón de trucos te espera.

ARACHNID
Código maestro.
ORGANICWEBBING
Fluido arácnido infinito.
KOALA
Todos los controles de lucha.
IMIARMAS
Elegir nivel.
ROMITAS
Saltar nivel (en mitad de una partida, pausa y selecciona la opción Saltar Nivel).
HEADEXPLODY
Niveles de entrenamiento de bonificación.
GIRLNEXTDOOR
Jugar como Mary Jane.
HERMANSCHULTZ
Jugar como Shocker.
SERUM
Jugar como un científico.



REALHERO
Jugar como un oficial de policía.
CAPTAINSTACEY
Jugar como el Capitán Stacey.
KNUCKLES
Jugar como un tipo de la Banda de los Calaveras.
DODGETHIS
Ataques tipo Matrix.
SPIDERBYTE
Spiderman pequeño.
GOESTOYOURHEAD
Pies y cabeza grandes.
JOELSPEANUTS
Enemigos cabezones.
UNDERTHEMASK
Visión subjetiva.

Al repetir los códigos, todo volverá a la normalidad.

Splinter Cell

■ CIA: PASAR AL PRIMER GUARDIA

Al comienzo del nivel estarás fuera. Gira a la izquierda y sigue la verja. Llegarás a un muro y tendrás una verja a tu izquierda. Escala la verja y da una vuelta hasta que llegues a una entrada. Entra en el sistema de ventilación. Alcanzarás un checkpoint. Cuando te dejes caer, haz un pequeño ruido para que el pardillo del guardia se ponga a buscarte. Tú, lógicamente, escóndete. Cuando por fin pare de buscarte, permanecerá en un sitio concreto. Ve con mucho sigilo por la verja que está detrás de él. Escálala y llega al otro lado. Si lo haces bien, no se "coscará" de tu presencia. No bajes. En lugar de eso, escala directamente sobre él y salta presionando **Y**.

■ MINISTERIO DE DEFENSA: LA OFICINA DE NIKOLADZE

Una vez hayas hecho rappel a través de la ventana de cristal y hayas matado al guarda, accede al ordenador en la esquina derecha del nivel primero. Después, accede al ordenador principal más cercano a la ventana (el de Nikoladze). Justo después, vuelve a la ventana y tírate, pero permanece cerca de la repisa para que puedas quedarte colgando. Los guardas entrarán a inspeccionar la oficina. Una vez que hayan "despejado el perímetro" sin verte, se marcharán. Podrás volver a entrar en el ordenador (como te enseñaron en el cuartel general). Entonces, procede con cuidadín cuando alcances tu punto de extracción.



■ AHORRAR MUNICIÓN

Si encuentras una habitación que esté patrullada por un guarda o un trabajador, espera hasta que se vaya y luego desconecta los interruptores de la luz. Cuando vuelva, irá inmediatamente al interruptor para encenderlo. En ese momento, debería estar de espaldas a ti. Acércate despacito y cógelo o noquéalo para salir airoso del lugar. ¡Y sin gastar una bala!

Time Splitters 2

■ MINIJUEGO "ASTRO LANDER"

En el nivel Neo Tokyo, busca en el armario que está más a la derecha de la sala con el ordenador de la policía para encontrar el "AstroLander Cart". Puedes jugar a este minijuego pulsando **Y** (recargar) con el equipo temporal.

■ EXTRAS

Completa el juego en el nivel de dificultad fácil para desbloquear un truco para que los personajes sean de cartón, y el nivel multijugador Streets para el modo Arcade.

■ DESBLOQUEAR MÁS SECRETOS

Mira los trucos para este juego en la sección de Game Cube de este número. En tu Xbox puedes desbloquear los mismos personajes que aparecen allí siguiendo los mismos pasos.

■ MATAR ZOMBIS

Por último, un consejito rápido. Para matar a los zombis rápidamente, dispárales a la cabeza. Así dejarán de darte quebraderos de... Bueno, de eso.

Unreal Championship

■ MEJORAR CARACTERÍSTICAS

Si tu adrenalina llega hasta cien y ves que empieza a parpadear con fuerza, introduce las siguientes combinaciones, que sirven para mejorar tu valioso estatus:

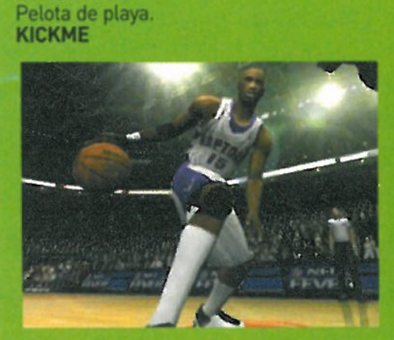
• **Tener más agilidad:** Abajo (x3), Arriba.
• **Tener más regeneración:** Abajo cuatro veces.
• **Tener invisibilidad:** Derecha dos veces, Izquierda dos veces.
• **Volverse loco:** Arriba cuatro veces.

NBA INSIDE DRIVE 2003

■ CÓDIGOS "ON FIRE"

Entra en la pantalla de opciones y, dentro de esta, en la de códigos. Escribe las palabras que ponemos a continuación para activar trucos variados. Repite los códigos para desactivar su efecto:

SPEEDY
Turbo ilimitado.
SPIKEIT
Volleyball.
XBALL
Pelota de Xbox.
STYLIN70S
Pelota de la ABA.
WEGOTGAME
Pelota de la WNBA.
BEACHBUMS
Pelota de playa.
KICKME
Pelota de fútbol.
CORNERPOCKET
Bola 8.
CITYHOOPS
Pista Skyline.
THREE4ALL
Más triples.
DUNKONYOU
Más alley-hoops.
MOMONEY
Puntos de creación de jugador ilimitados.
DOIT
Desactivar reglas de comercio.
PEEKABOO
Personajes de bonificación.
ITSYBITSY
Personajes pequeños.



■ MÁS PERSONAJES

Introduce el código "PEEKABOO" que acabamos de contarte y entra en la pantalla de creación de personaje. Escribe los siguientes nombres de jugadores para conseguir desbloquear las versiones clásicas:

-Hakeem Olajuwon
-Karl Malone
-Michael Jordan
-Patrick Ewing
-Reggie Miller
-Scottie Pippen
-Shawn Kemp

GB ADVANCE

Dragon Ball Z: El Legado de Goku

INVENCIBLE

Presiona ↑, ↓, ←, →, **B**, **A** cuando suene la canción de introducción, la primera vez que se comienza el juego. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien.

BONUS POR COMPLETAR

Pásate el juego al completo (incluyendo las aventuras principales y secundarias). Ahora comienza una nueva partida y, como premio a tu valor, tendrás energía ilimitada. También puede ser que consigas la capacidad de llevar hasta cuatro Alubias Mágicas.

DERROTAR A VEGETA



Este muchacho de tan mal carácter es duro de roer. Sin embargo, cuentas con hierbas por todas partes. Si usas todas las hierbas y él ya te ha dicho "Eres más duro de lo que pensaba", puedes salir del escenario y volver. Las hierbas volverán a estar. Eso sí, no salves fuera o tendrás que volver a empezar.

Golden Sun

VOLVER AL SANCTUM DE LA CIUDAD ANTERIOR

Cuando empieces una partida, ve a "Continuar". Cuando elijas tu archivo, mantén presionados **L** + **R** + **Start** + **Select** para ser transportado al sanctum de la última ciudad que visitaste.

LAS HIERBAS

Carga muchas hierbas en las mazmorras. Incluso una pequeña tarea en la mazmorra puede acabar contigo. Ahorrarás más dinero que si tienes que revivir a algún miembro de tu equipo. Además, así tendrás siempre a tus compañeros listos para el combate.

DINERO FÁCIL

Antes de entrr al portal de Sol Santum al inicio del juego, coge todos los ítems de Jenna y véndelos. Tendrás pasta de la buena.

COLOSSO

Una vez que Isaac es admitido en Colosso, si pierdes alguna d las peleas la primera vez que pruebes, Isaac despertará justo antes de que empezaras a competir en Colosso. Esto sólo funciona la primera vez que peleas. Luego, perderás permanentemente.

IVAN

Aaay, el benjamín del grupo. No pierdas de vista la salud de Ivan. Es el más joven. Mientras que los demás tienen ya 17 tacos, él sólo tiene 15. Por ello, será herido con más facilidad. Dale más equipamiento defensivo y menos ofensivo, ya que usa más la Psienergía que los ataques directos.

Harry Potter y la Cámara Secreta

GEMAS PARA ABRIR LA PUERTA

Aquí no hay serenos que te sirvan para abrir la puerta. En su lugar, busca las gemas en los siguientes emplazamientos:

Gema 1: En el primer cofre, cerca de las babosas.

Gema 2: Derrota a las tres Tortugas de Fuego.

Gema 3: En la caja que está cerca del interruptor que activa los aplastadores.

Gema 4: En el carro de gemas, cerca de donde se encuentra el carro de



carga de la mina..

Gema 5: Enciende el aplastador, pon la roca grande debajo y actívalo. La gema estaba dentro de la roca.

HECHIZO ALOHOMORA

No es un hechizo para saludar a la gente en Hawai, pero resulta muy práctico. Para obtenerlo, consigue los cinco cromos de hechizos de Magos y brujas Famosos.

HECHIZO SKURGE

Derrota a Peeves la primera vez que entres en la Sección Restringida de la biblioteca que se encuentra en la segunda planta.

La Comunidad del Anillo

EL ÚLTIMO PUENTE

Aquí va una guía para seguir después de que se consiga la malla de enanos. Dirígite al sur. Hay algunas armas interesantes, así que cógelas. Una mujer en la casa que está al fondo, en la izquierda, se ofrecerá para curar a Frodo con hierbas, así que recuérdalo. Ve por el puente. Recoge la piedra élfica, ve a la izquierda y recoge el berro. Vuelve a la derecha, ve al sudoeste en la ruta hacia el bosque. Sigue la ruta, recogiendo la moneda de oro. Entra en la cueva a la que llegarás (si vas hacia el este) y coge la Runa D. Dirígete hacia el sudeste y sube las escaleras. Entra en la cueva, pero ten cuidadín. Sube las escaleras dos veces y luego ve a la derecha. Hay un gran troll allí, pero no parece atacar.



Coge la moneda de oro y, por si acaso, equipa a Aragorn con la espada de la Maldición de Troll. Sal y recoge las dos Athelas. Baja las escaleras, coge la moneda y el berro y mata al troll. Viaja a la siguiente cueva. Ve a la derecha y baja las primeras escaleras que encuentres. Mata al troll y Aragorn subirá de nivel. Consigue la moneda de oro y la Daga Élfica que está en la esquina. En una pequeña cueva encontrarás una buena daga. Sal y ve hacia el sudoeste. Coge las avellanas y vuelve a la ciudad. En el herbolario te harán una poción revitalizante. Vuelve a las cuevas y ve al lugar donde el troll guardaba el berro. Baja las segundas escaleras y ve al noreste hacia la siguiente área. Coge los hongos rojos y la moneda de oro. Sigue adelante y aparecerán todos los jinetes negros. El río crecerá y se los llevará por delante. Ea, por chulos.

Las Dos Torres

MÁS NIVELES

Completa el juego con los ocho artefactos para abrir un nuevo nivel que te sirva para el modo multijugador.

GIMLI

Pásate el juego con dos personajes en cualquier nivel de dificultad. Con ello desbloquearás al enano ese tan simpático también en el modo multijugador.

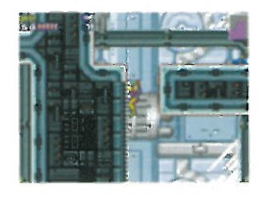
PELI EXTRA

Completa el cartucho con todos los personajes y tendrás acceso a una película cómica en la que aparece un troll de las cavernas y muchas ardillas. No tenemos comentarios...

Metroid Fusion

SALTO DE MURO

Para llegar a las plataformas con más facilidad, salta cerca de un muro y pulsa el D-pad en la dirección



opuesta de donde venías; a continuación, salta. Samus tocará el muro y se propulsará con otro salto. Puedes repetir el proceso aunque, una vez que tengas el salto espacial, esto es lógicamente innecesario.

ATAQUE DE SUPER VELOCIDAD

Una vez hayas derrotado a Serris, encuentra un lugar donde puedas correr. Mantente corriendo hasta que alcances el potenciador de velocidad. En ese momento, presiona Abajo, **A** y elige la dirección en la que

EL TONTOTRUCO

Wario Land Advance



CAMBIAR EL COLOR DE LOS ENEMIGOS

El mes pasado cambiábamos a Tricky en «Starfox Adventures» y ahora le toca a Wario. En cada nivel hay enemigos que parecen ninjas con arpones. Da un "culazo" en el suelo y estos cambiarán de color (rojo, amarillo y azul). Esto también pasa con otros enemigos. ¡Parecen carcamales, digo calamares!

ANIMADORAS

En el primer minijuego que aparece, cuando hayas conseguido nueve puntos, una animadora se paseará por la pantalla. ¿Te parece sorprendente? Espera, alma cándida, ¡que todavía hay más! Si consigues acumular un total de 21 puntillos, entonces aparecerán tres animadoras haciendo la clásica formación de pirámide humana. ¡Wario, Wario, ra, ra, ra!



deseas moverte. Samus hará un movimiento a super velocidad, destrozando todo lo que encuentre en su camino, hasta que colisone con un objeto que no esté hecho de bloques de proyector de velocidad.

Mortal Kombat Deadly Alliance

MÁS LUCHADORES

Una saga como esta siempre ha tenido secretos a porrillo. En esta ocasión te mostramos cómo tener más chicos para "kombatir":

• **Kano:** Completa el modo Arcade en nivel difícil.
• **Kitana:** Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad "very easy".
• **Quan Chi:** Completa el modo Arcade en el nivel "very difficult".
• **Sub Zero:** Completa el modo Arcade en la dificultad normal.

FATALITY

Ahora tus ansias de sangre se verán colmadas, querido. Vence a tu oponente hasta que aparezca el mensaje "Finish him / Finish her". Presiona **L** para activar la oportunidad de fatality y presiona ←, ↓, →, **A**. El sueño de Hannibal Lecter hecho realidad.

KÓDIGOS KRYPT

Aquí tienes unos cuantos kódigos con los que puedes activar muchas ventajas. Venga, introdúcelos en la pantalla correspondiente.

CÓDIGO
Truco
AC
Diva Li Mei.
AD
Arena: El Portal.
AF
Cincuenta moneda más.
AM
Goth Frost.
AN
Anime Sonya.
BO
Modo Termal.
CE
500 monedas más.
CN
Sub-Zero de piedra.
EJ
Anime Shang Tsung.
EO
Kano.
FD
Li Mei Mandarín.
HB
Créditos locos.
HH
Modo Visión Nocturna.
HL
Sonya clásica.
HM
Kano Disco King.

Aquí hemos puesto los más interesantes, pero hay más. ¡Búscalos!

LOS MORPHS DE SHANG TSUNG

Este chico tan malo tiene la posibilidad de convertirse en los otros personajes del juego. Seguro que quieres saber cómo se hace, ¿verdad? Pues atento:

• **Frost:** ↓, ↓, **L**
• **Jax:** →, →, **L**
• **Kenshi:** ↓, Alejar, **L**
• **Kitana:** ↓, ↑, **L**
• **Kung Lao:** →, Alejar, **L**
• **Li Mei:** ↑, ↑, **L**
• **Scorpion:** Alejar, Alejar, **L**
• **Sonya:** ↓, →, **L**
• **Sub-Zero:** ↑, ↓, **L**

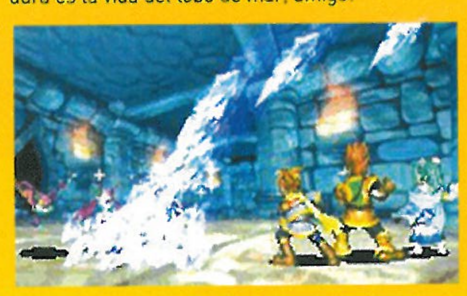
TRUCOS A LA CARTA

Golden Sun

Javier Cano (Valencia)

¡Hola, Hobby Consolas! Me llamo Javier y tengo diez años. Tengo la Game Boy Advance y estoy atascado en el «Golden Sun». Voy por el barco de Tolbi y, cuando le doy el ancla al capitán, ¿qué tengo que hacer? ¿Me lo podríais decir, por favor? Me despido esperando la solución.

Es bastante sencillo, amigo Javi. Tras dar el ancla-amuleto al capitán, tienes que aceptar proteger a los remeros. Con ello, el barco partirá. En teoría, tu misión es protegerlos, pero en cada abordaje de los monstruos se "ventilarán" a uno de los remeros que te ayudan, así cuatro veces, luego tendrás que pelear con los bichos. ¡Qué dura es la vida del lobo de mar, amigo!



Dragon Ball Z: El Legado de Goku

Arturo Saz (Zaragoza)

Hola, me llamo Arturo y me gustaría que me ayudaran a desatascarme en un juego de la consola Game Boy Advance que se llama «Dragon Ball Z: El Legado de Goku». Estoy en el planeta Namek y tengo que conseguir tres artefactos mágicos: uno de color rojo, uno de color azul y uno de color verde. Bueno, pues me queda el verde, que no sé dónde está. Por favor, ¿me podríais decir dónde está y cómo se llega hasta el artefacto verde? Gracias.

Antes de responder a tu carta, aprovechamos para avisaros (ya que tú hablas acerca de ello en tu carta) que no podemos respondernos individualmente por correo ni por e-mail a vuestras peticiones, sólo podréis ver nuestras sabias palabras en la revista, ¿"fale"? Ahora, vamos con tu petición: para encontrar el artefacto verde, primero tienes que entrar en el templo. Verás que allí hay algunas piedras de colores que sirven como teletransporte. Bien, pues entra en la piedra blanca. Luego, ve hacia el este y a continuación hacia arriba. Al llegar a una estatua que parece señalar hacia alguna parte, sigue la dirección que te marca su dedo índice para poder llegar hasta la ubicación del Artefacto Verde. Era bien sencillo, ¿verdad?

Sonic The Hedgehog Advance

TAILS COMO COMPAÑERO

Ilumina a Sonic en la pantalla de selección de personaje y presiona ↑. Luego, ilumina a Tails y presiona ↓. A continuación, ilumina a Knuckles y oprime **L**. Finalmente, ilumina a Amy y presiona **R**. Ilumina a Sonic y pulsa **A** para seleccionarlo. Tails le seguirá durante el juego, pero no podrá ser controlado.



CANCIONES OCULTAS

Para obtener más de las 39 canciones que hay por defecto en el modo sound test, completa la Zona de la Luna (que se abre consiguiendo las siete esmeraldas para todos los personajes y completando el juego con Sonic), el modo Extra o desbloquea a Super Sonic.

PUNTOS Y VIDAS FÁCILES

• Elige el primer nivel con Sonic y pasa por el primer checkpoint de en medio. Ahora espera a que el cronómetro llegue a 9: 59: 99. Morirás y el contador volverá a 0: 00: 00. Mantente yendo a la derecha y alcanza la meta. Tu contador debería ser 0:05:33, con lo que recibirás una bonificación de 80.000 puntos y una vida extra.
• Para obtener dos vidas al final de un nivel, haz el Escenario Especial y consigue 120 anillos o más.

SALTAR SOBRE EL AGUA CON KNUCKLES

Este equidna es un bicho de lo más versátil. Permanece en la mitad de una isla que tenga agua cerca. Salta, planea y golpea el agua. Deberías empezar a saltar. Mantén **A** presionado hasta que llegues a otra isla. Son 200 puntos por salto.

ZONA ESCONDIDA

Elige a Tails y ve al acto 1 de la Secret Base. Dirígete al lugar donde está el primer balancín de mano. Cuando te lleve hasta abajo, vuelve hasta donde estaba, salta y empieza a volar. Tan pronto como empieces a volar, no presiones **A**. Tails irá descendiendo lentamente y verás una nueva parte del nivel.

Super Mario Advance 2

MODO FÁCIL

Presiona Select en la pantalla de título principal para tener un juego más sencillo.

NIVELES RETRO

Pásate los cinco niveles de la Carretera de las Estrellas, encontrando las llaves y los cerrojos en todas las fases. Cuando hagas esto en el quinto nivel, aparecerá una estrella de teletransporte en la colina, en el centro del mapa. Ella te llevará a la Zona Especial, donde podrás jugar en ocho niveles retro.



CONSEGUIR HUEVOS DE YOSHI

Consigue un Yoshi con Luigi o Mario. Ahora ve a la casa de Yoshi con él mismo y cómete todas las manzanas que veas. Conseguirás un huevo.

VIDA EXTRA

Consigue el Muelle de Saltar cerca de la meta en la Isla de Chocolate 1, mientras pasas a través de ella. El muelle se convertirá en un champiñón de vida extra. ¡Qué sabroso!

Super Mario Advance 3

DERROTAR A LA PLANTA PIRAÑA CON UN HUEVO

No interpretes esto mal, alma cándida, que nos referimos a un huevo de los de Yoshi. Cuando llegues a la sala del Jefe donde se encuentra la planta pequeña, camina sobre



el primer bloque que hay sobre la plataforma y dispárale un huevo. De todas formas, no vayas a avanzar más lejos del primer bloque o aparecerá Kamek y la pequeña planta se convertirá en un monstruo más grande que el orgullo de Enrique del Pozo.

VIDAS FÁCILES

Coge el cascarón al comienzo del nivel 1-2 y lánzalo hacia la fila de Koopas que hay allí. Sal del nivel y repite la operación para obtener vidas ilimitadas.

MINIJUEGOS

Entra en el mundo 5-4 y, una vez allí, ve a la puerta que se encuentra a tu izquierda. Usa un bloque de POW o de interrogación y dirígete hacia la puerta. Consigue el código secreto, que te otorgará acceso a algunos mini-juegos cuando vayas a la pantalla en la que eliges escenario.

PLAYSTATION

Digimon World 2003

AGUMON
Si te encuentras en la casa de la Estación Este, puedes hallar un Agumon debajo de la parte superior del segundo árbol contando desde arriba.

AGUNIMON
Mejora un Renamon y un Kotemon hasta nivel diez y "digievolucionalos" con ADN. Sólo puedes hacer eso si estás con toda la salud y no están K.O.

BARONMON
Cuando Kail dice que vio un Baronmon, dirígete a las Ruinas Protocol. Ve a la izquierda, donde encuentras una escala. Baronmon estará en la parte superior.

DIGITAMAMON
Vaya nombrecitos que gastan estos bichos... Utiliza a Angemon o Grizzmon con la frecuencia que puedas para obtenerlo.

MEGAGARGOMON
"Digievoluciona" con ADN a Digitamamon y a Wargrowlmon para conseguir este pedazo de digimon.



Dragon Ball Z Ultimate Battle 22

MODO ULTIMATE BATTLE 27
Presiona ↑, ▲, ↓, **X**, ←, **L1**, →, **R1** en la pantalla de título, después de la secuencia FMV. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien. Aparecerá una nueva secuencia FMV y una pantalla con el título "Ultimate Battle 27". Ahora tendrás cinco luchadores más disponibles.

GOKU SUPER SAIYAN 3
Completa todo el modo con Goku. Empieza otro juego y gana una vez. Pierde el siguiente combate y tendrás a Goku en nivel 3. ¡Ay, si Llongueras te viera!

ATAQUE ESPECIAL DE GOGETA
Manejando a Gogeta (y teniendo un montón de energía almacenada), pulsa Abajo, Derecha, Adelante. Gogeta disparará tres bolas de fuego grandes.



ATAQUES DE GOTENKS
- **Fuego rápido:** medio círculo hacia atrás, Delante, Círculo.
- **Ataque Kamikaze de Super Fantasma:** Medio círculo hacia atrás, medio círculo hacia delante, Círculo.
- **Super Saiya 3:** Medio círculo hacia atrás, medio círculo hacia delante, Cuadrado.

FIFA 2003

ESTADIOS
Para poder jugar en el estadio de Seúl, gana la Copa Internacional. Si quieres es competir en el estadio de Francia, gana el Campeonato de Clubes.

GOLES FÁCILES
Aaay, una de las características de los «FIFA» es que siempre se encuentra una rutina para meter goles con facilidad. En esta ocasión, los programadores han vuelto a caer. Cuando hagas un saque de corner, apunta al miembro de tu equipo que esté más cerca del poste más próximo a ti. Haz un Pase Máximo hacia él. Cuando la pelota llegue hacia él, apunta el disparo presionando Arriba o Abajo y pulsa disparo. Conseguirás un gol fácil. Eso sí, se recomienda que el jugador que meta el gol tenga unos estatus altos y juegue en la derecha del medio campo cuando se juegue a un 4-4-3 (por ejemplo, Zidane en el Madrid).

NBA LIVE 2003

CÓDIGOS PARA MÁS PERSONAJES
No hay nada como unos buenos códigos para alegrarse el día. Son más baratos que una peli del plus y más rápidos que una partida de mus. ¡Vaya pareado más bonito! Debes introducir estos códigos como apellido en la pantalla de creación de jugador. Un mensaje te confirmará que has activado el truco. Elige la opción de contratar o echar jugadores para utilizar a los que has desbloqueado, que serán algunos de éstos:



- **DOLLABILLS** B-Rich
- **FLIPMODE** Busta Rhymes (nada que ver con nuestro Bustamante)
- **MIXTAPES** DJ Clue
- **GHETTOFAB** Ghetto Fabulous
- **CALIFORNIA** Hot Karl
- **GOODBEATS** Just Blaze

Final Fantasy VIII

MEJORAR EL PH
No nos referimos al de tu piel, mendrugo, sino al de las estadísticas de tus personajes. Una buena forma de conseguirlo es ir a la isla Cactilio y cargarte a todos los bichos que puedas. Por cada enemigo eliminado te dan 30 PH. El problema es que los condenados son muy rápidos, así que para solucionarlo intenta mejorar tu velocidad con RAP + 20, RAP + 40 y Autoprisa.

MAGIAS AURA
¿Te molan las Magias Aura? Pues para tener muchas, mata unos cuantos Wendigos de manera que te den "Tubos de Hierro". Usa la habilidad Objetos Varios para convertirlos en Piedras Aura. Ahora usa la habilidad Magia de Apoyo para que se transformen las piedras en magias.



EL COMBATE FINAL: ARTEMISA
Vamos a por esta muchacha que se cree tan chula. Usa las Sales Sacras lo antes posible, porque como te lance el Veredicto Infernal (que lo hará, tranquilo), te va a dejar con un nivel de vida de 1, lo cual no es muy recomendable. Ya sabes, utiliza un Superelixir antes de que ella use Artema para mataros a todos. Es bastante maniática del Veredicto Infernal, así que ya puedes tener una buena reserva de ítems. Dale con los límites y usa el Summum, que sirve de bastante ayuda. Llegará un momento en el que soltará una parrafada. Sigue dándole "canela en rama" hasta que, finalmente, explote.

Final Fantasy IX

MÚSICA DE «FINAL FANTASY III»
Aquí tienes un truco para verdaderos fans de la saga. Debes tener el Artefacto de Doga y el Espejo de Une. Oferta estos dos items en la Casa de Subastas de Treno. Después de que el mundo de Terra sea destruido, al comienzo del cuarto disco y en adelante, vuelve al pueblo de Black Mage. Examina el gramófono de la posada de Black Mage. Notarás que la música de fondo cambiará a una bonita melodía tomada del «Final Fantasy III», y ésta continuará hasta que salgas del pueblo.

MONEDA DEL ZODIACO NÚMERO 13
Tras coger las doce Monedas del Zodíaco y llevarlas a la Reina en Treno, te dirá que siente que le falta algo. No, no son los donuts, sino la moneda número 13, así que dí que estás de acuerdo con ella y te enviará a una aventura para encontrar la última moneda. La puedes hallar en el mismo lugar donde estaba la Moneda de Escorpio. Llévasela y, a modo de agradecimiento, te dará un martillo que sirve para sintetizar armas e ítems especiales.

EL COMBATE FINAL: TINIEBLA ETERNA
Este es el último e imponente enemigo que te espera al final del juego. Como supondrás, no va a ser un escollo fácil de salvar. Para vencerle, has de cuidar el mantener tu nivel de vida alto, porque sus ataques podrían incluso cargarse un portaviones. Especial cuidado has de tener con el Ataque Neutrínico y con el Tormento Cósmico. No utilices muchos ataques simultáneos, para que siempre haya algún miembro de tu grupo que pueda realizar las funciones de "enfermero". Ten a Yitán haciendo los ataques



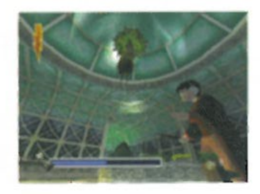
más potentes (que para eso es el "prota") y que el siguiente en potencia se encargue de revivirse a sí mismo y al propio Yitán. Si ves que Yitán entra en trance, utiliza el Luminaria, que hace bastante efecto en el enemigo. El poder de este ataque, utilizado todas las veces posibles debería bastar para quitarle cerca de cuatro quintos de la vida, con lo que el resto sería bastante fácil. ¡Ánimo,

que después viene el grandioso final!

Harry Potter y la Cámara Secreta

■ ESCAPAR DE LOS SUPERIORES

Los que son mayores que uno siempre son unos abusones. Te ven por ahí husmeando con curiosidad y en seguida te quieren meter un paquete. Si ves que un superior quiere cogerte y usa el hechizo Locomotomortis, utiliza tú el hechizo de escudo para paralo y correr. Si lo has hecho bien, preguntará si alguien ha visto por dónde te has ido. ¡Qué pardillo!



■ DERROTAR A LA ARAÑA GIGANTE

Cuando te tengas que enfrentar a la araña gigante en el Bosque Oscuro, corre en círculos alrededor de ella y lanza el hechizo Rictosempra. No podrá dispararte telas de araña.

■ EL TABLÓN DE ANUNCIOS

Habrás visto que hay un tablón en la sala de estar de Gryffindor. Los mensajes son diferentes y, en función de lo que ponga, podrás cumplir algunas pequeñas submisiones:

• Si pone que se ha perdido un artículo de periódico, busca cerca del Centro de Herbología, a la izquierda de la cabaña de Hagrid.

• Si se busca un telescopio, ve a la torre donde entras para ir al recibidor principal. Está al fondo, a la izquierda.

Metal Gear Solid

■ OTRO TRAJE

Completa el juego una vez, espera a que pasen los créditos y salva la partida. Carga el juego salvado y pásate el CD otra vez. Espera a que pasen de nuevo los créditos, salva y carga la partida. Juega hasta la escena del ascensor, donde Snake se cambiará la ropa y se pondrá un práctico... esmoquin. Si te pasas el juego con este traje, podrás presenciar un final nuevo.

■ PSYCHO MANTIS Y SUS BROMAS

Juega utilizando una tarjeta de memoria que tenga datos de otros juegos de Konami anteriores, como «Castlevania», «ISS», «Suikoden», «Silent Hill», etcétera. Cuando Psycho Mantis intente leer tu mente, hará referencia a esos juegos. Curioso, ¿no?

■ BANDANA

Pásate el juego sin someterte a la tortura. Tu personaje salvará a Meryl y recibirá la bandana. Cuando estés equipado con ella, te dará munición infinita para cualquier arma.

■ MERYL EN "MALA SITUACIÓN"

Cuando encuentres a Meryl de patrulla en la oficina, correrá al baño de mujeres. Aunque está feo, síguela hasta allí y llega a la última zona en menos de cinco segundos. Aparecerá una escena FMV en la que pillas a Meryl ¡con la ropa bajada!



TRUCOS A LA CARTA

Final Fantasy VII

Iván Vazquez (e-mail)

Hola, amigos de Hobby Consolas, ¿cómo andan? Les escribía para pedirles un truco. El juego es «Final Fantasy VII» de PSX. Lo que quería saber es cómo se consigue el límite 4 de Tifa. Muchas gracias y feliz Navidad a todos.

Igualmente, aunque ya te llegue con un poco de retraso. Tu pregunta es bastante interesante, porque hay mucha confusión acerca de cómo llegar a ese límite con Tifa. Para aprender el nivel 4, tienes que tener los otros niveles de límite aprendidos (es decir, el 1.1, el 1.2, el 2.1, el 2.2, el 3.1 y el 3.2). El problema es que, si trabajas por ejemplo el 3.1, eso no implica que aprendas todos los anteriores, sólo aprenderías el 3.2. Necesitas, por tanto, empezar desde cero y trabajar el 1.1 (para obtener el 1.2) y el 2.1 (para conseguir el 2.2). Por otra parte necesitas, lógicamente, el manual para aprender el límite 4.1, que es el Final Heaven. Lo puedes obtener después de que Cloud regrese del coma. Vuelve a Nobelheim con Tifa en tu equipo y ve a la habitación de su casa. Entonces sentirás la necesidad de tocar el piano. Tienes que recordar la melodía que tocaba en el flashback. ¿No la recuerdas? ¡Hay que ver! Pues era **✖, ■, ▲, R1 + ▲, R1 + ■, ✖, ■, ▲, R1 + ✖, ●, ✖, ■, ✖**. Si lo has hecho bien, el personaje hablará sobre haber encontrado la música para la canción y obtendrás el manual para Final Heaven.

Legend of Legaia

Óscar del Arco (Toledo)

Hola, Yen. Soy Óscar y tengo una gran duda desde hace ya algún tiempo. Se trata del juego «Legend of Legaia» y es que siempre leo la Hobby a ver si sale algún truco o la guía, así que te escribo. Mira, me encuentro en Sol y ya me he pasado casi todo (o eso creo). El problema es que no sé como abrir la puerta de "Sage". Me dicen que alimente a los sages, pero el problema con el que me como la cabeza es ¿¡cómo los alimento!? Bueno, si me respondes me harías un favor. Adiós.

Dos cosas. Primero, el que escribe esta sección NO es Yen (bastante tiene el pobre con lo suyo). Y segundo: hombre, teniendo en cuenta que el juego tiene ya unos cuatro años, difícil sería que pusiéramos una guía a estas alturas, ¿no? En fin, ahora vamos con tu ayuda. Para alimentarlos necesitas el Pan Soru. Abre los cofres grises (hay ocho en total). Una vez hayas cogido los ítems, mira en el cofre de nuevo para alimentarlos con Pan Soru. Cuando hayas acabado con los cofres, ve a la Sala de Control que está antes de la puerta de los Sage. Examínala y descubrirás con alborozo que la barrera ha desaparecido.

Pro Evolution Soccer 2

■ ¡A DESBLOQUEAR!

Los siguientes elementos se pueden desbloquear jugando en cualquier nivel de dificultad:

• **Inglaterra Clásica:** Gana el Campeonato de Europa con Inglaterra.

• **Holanda Clásica:** Gana el Campeonato de Europa con Holanda.

• **Alemania Clásica:** Gana el Campeonato de Europa con Alemania.

• **Francia Clásica:** Gana el Campeonato de Europa con Francia.

• **Italia Clásica:** Gana el Campeonato de Europa con Italia.

• **Brasil Clásico:** Gana la Copa América jugando con Brasil.

• **Argentina Clásica:** Gana la Copa América con Argentina.

• **Euro All Stars en modo Exhibición:** Gana la Copa del Mundo.

• **All Stars mundial en modo Exhibición:** Gana la Liga Internacional (toda la temporada).

• **Clubes en modo Exhibición:** Tienes que ganar la Liga Maestra (primera división).

• **Estadio Clubhouse:** Gana la Copa Konami.

SpiderMan 2: Enter Electro

■ CÓDIGOS PARA TREPAMUROS

En la pantalla de códigos, escribe los siguientes para activar un montón de trucos. ¡Acabas de darle al comodín, tigre!



AUNTMAY
Código Maestro.
DRILHERE
Modo Debug.
NONJYMNT
Elegir nivel.
WASHMCHN
Todos los trajes.
CEREBRA
Todos los retos de entrenamiento.
ALIEN
Modo cabezón (je, je).
STACEYD
Modo pies grandes.
VVISIONS
Modo What if?.
VVHISCRS
Puntuaciones altas de los programadores.
DRKROOM
Galería de arte.

Tekken 3

■ MOVIMIENTOS OCULTOS DE LOS LUCHADORES

Aquí tienes una buena lista de movimientos especiales para varios luchadores que no están especificados en un principio, pero que no son demasiado difíciles de ajecutar y realmente funcionan. ¡Y si no te lo crees, pregúntaselo al que los va a "recibir"!

• **Poison Smoke (Yoshimitsu):** Ten pulsado atrás durante un segundo y presiona ■ + ▲

• **Tornado Body Slam (Yoshimitsu):** Estando detrás de tu oponente, ten pulsado adelante por un segundo y luego presiona ■ + ✖

• **Helicóptero (Yoshimitsu):** Salta en diagonal y presiona ■ + ▲

• **Pressure Point High (Anna):** Ten pulsado atrás + ↓ y presiona ■ + ▲

• **Pressure Point Low (Anna):** Presiona + ■ + ▲

• **Neck Cracker (Anna):** Detrás del oponente, ten pulsado adelante por un segundo y pulsa ■ + ✖

• **Roundhouse (Lei):** Ten pulsados atrás + ■ + ●

• **Pressure Point (Nina):** Detrás del oponente, ten pulsado adelante por un segundo y luego presiona ■ + ▲

• **Weekling Fire (Law):** Ten presionados tres de los cuatro botones normales (no importa cuáles) durante un segundo y presiona ■ + ▲

• **Karate Chop (Xiaoyu):** Ten pulsados atrás + ■ + ▲ por un segundo

• **Electric Charge (Gon):** Presiona atrás + ■ + ● para correr; cuando estés cerca del oponente, presiona ✖

• **Over My Knee (Heihachi):** Estando detrás del oponente, ten pulsado adelante y presiona ■ + ✖

• **Paralyzer (Julia):** Detrás del oponente, ten pulsado delante por un segundo y pulsa ■ + ●

• **Seismic Toss (Julia):** Estando detrás de tu oponente, ten pulsado adelante durante un segundo y presiona ■ + ✖

• **Charge (Julia):** Presiona adelante + ■ + ●

• **I Got Tired of Standing (Jack):** Presiona ↓ + ✖ + ● o ↑ + ✖ + ●

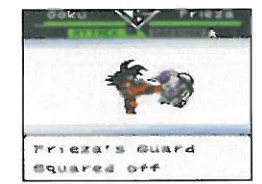


GB COLOR

Dragon Ball Z: Héroes de Leyenda

LOS DEMÁS PERSONAJES

Aprovechamos este especial de trucos para seguir respondiendo a la carta que Joaquín Rodríguez nos envió en el número pasado. Aquí tenemos cómo desbloquear a los personajes que nos faltaban. Para Freezer, juega con Trunks Super Saiyan del futuro y derrota a Freezer. Para los androides futuros 17 y 18, gana la pelea en la historia EX1 controlando al nº 19 y nº 20. Para jugar con Gineu-Goku, controla a Gineu y vence a Goku. Para manejar a Goten, gana en el combate Goten VS Trunks. Para manejar a



Guldo, controla a Krilin y derrota a Guldo. Para derrotar a Mr. Satán, desbloquea a todos los personajes en el juego y, cuando estés en la historia 22, gana la pelea contra Trunks y las Fuerzas Especiales de Gineu (una vez con cada uno, incluidas las dos formas de Gineu). Para Nappa, maneja a Piccolo y derrota a Nappa. Para Perfect Cell, ten a Cell 2 en la primera posición de tu equipo cuando luches con los androides 16 y 18 (y, por supuesto, vénceles). Para Bu Malvado Puro, desbloquea a Evil Bu (con Gohan absorbido), juega con Vegeta Super Saiyan o Bu Gordo y vence a Bu Malvado Puro. Para Recoome, juega con Goku y vence a Recoome. Para Trunks, pierde el combate Goten VS Trunks. ¡Uff!

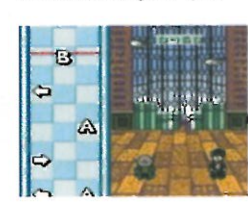
...Y LOS SUPER SAIYAN NIVEL 4

Estos son los personajes más deseados por todos vosotros, así que vamos a desvelaros su secreto. Desbloquea a Goku, Vegeta y Vegetto en sus formas más poderosas (Goku nivel 3, Magin Vegeta y Vegeta fusionado por el baile). Entonces completa el juego, incluido el episodio extra dedicado a Trunks, pero usando nada más que esos personajes en su nivel máximo (aunque no importa el orden en el que lo hagas).

Harry Potter y la Cámara Secreta

DEVOLVER EL LIBRO DE KATIE BELL

Antes de aprender la primera lección del juego (Herbología), ve al Hospital, que está en la cuarta planta. Habla con la chica en la cama (Katie) y te pedirá que cojas su Libro de Historias Mágico, que



está en la sala de estar. Ahora ve a completar la lección de Herbología. Sube las escaleras y entra en la sala de estar de Gryffindor. Habla con el chico que está dando vueltas alrededor de los sofás. Te dirá que Ginny tiene el libro en la tercera planta. Habla con ella y te dará el libro a condición de que tú le des una foto tuya. Te sugiere que veas a Colin Creevy para obtener la foto. Sube a la quinta planta y habla con Colin, que está sentado en uno de los sofás. Él cogerá tu foto. Dásela a Ginny y cámbiala por el libro. Devuélvelo a Katie Bell en el hospital y te enseñará el Petrificus Totalus. ¡Flipendo, esto, digo, flipante!

Harry Potter y la Piedra Filosofal

OBTENER EL INCENDIO

Ve a la clase del profesor McGonagall, que está en la primera planta. Coge el conejo y aprenderás el nuevo hechizo. ¡Ya pareces Juan Tamariz!

SUBIR DE NIVEL

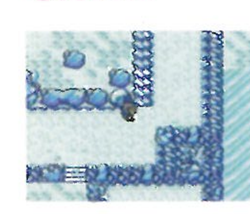
Nueve de cada diez magos profesionales recomiendan repetir los trucos hasta que te salgan bordados. Eso también pasa en Hogwarts. La mejor manera de subir de nivel es repetir un hechizo. Así, si por ejemplo usas mucho el Verdimillious Uno, pronto obtendrás el Verdimillious Duo. Si usas el segundo, obtendrás la tríada de hechizos.



EL DUELO CON DRACO

Cuando te hayas introducido en la sala de trofeos, ve a tu izquierda. Avanza hasta que encuentres una gran puerta. Una vez allí, Filch habrá entrado a la sala y la Señora Norris te estará pisando los talones. Atraviesa la puerta y estarás en la siguiente sala. Entonces, busca otra salida. Habrás esquivado a Filch sin tener que perder los preciados puntos.

Pokémon Cristal



LAS HM'S

Se trata de habilidades para tus Pokémon, irremplazables a no ser que hables con el borra-movimientos, que te está esperando en Blackthorn. Además, ¡son de uso ilimitado!. ¿Cuáles son? Veamos...

- **CUT**: Se obtiene en el bosque Ilex.
- **FLY**: La obtienes en la ciudad Cianwood. Tras vencer al líder del gimnasio, habla con la mujer cerca de éste.
- **SURF**: En Ecruteak, vence a las bailarinas y habla con el hombre en esmoquin.
- **STRENGTH**: Habla con el marino en la casa a la izquierda del Pokécenter, en Olivine.
- **FLASH**: Vence al Momje li que está en la torre Sprout.
- **WHIRLPOOL**: Te la da Lance después de arreglar las cosas con los rocket en Mahogany.
- **WATERFALL**: Está en la caverna de hielo

CONSEGUIR A SUICUNE

Este bicho legendario no es fácil de atrapar, así que te recomendamos tener un Pokémon con capacidad de adormilar, bolas heavy o ultra, Pidgeot con habilidad Fly nivel 40 y Refuerzos al nivel 35-40. Libera a Suicune en la torre quemada de Ecruteak. Ve a Cianwood y avanza hasta el norte del pueblo. Allí encontrarás a Suicune. Se pirará, así que completa la tarea de la Radio Tower y conseguirás una campana especial. Ve a la torre TIN en Ecruteal. Vence al trío de sabios y entra en la torre (grabando primero). Ya llega el combate con Suicune. Para empezar, duérmelo, saca a Pidgeot y utiliza su habilidad de volar. Una vez esté rojo, lanza las bolas ultra o heavy. Al fin atraparás al dichoso animal místico.

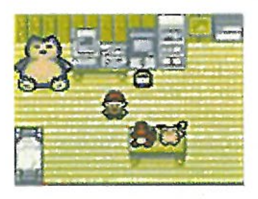
Pokémon Oro

RUTAS

Nada más empezar el juego accederás a esta ruta, en la que podrás pelear con los primeros Pokémon. Allí están Sentret (mañana y tarde), Pidgey (mañana, tarde), Rattata (siempre) y Hoothoot (noche).

La Ruta 30

Más listas de Pokémon. Aquí tienes a Caterpie



(mañana, tarde), Metapod (mañana, tarde), Pidgey (mañana, tarde), Hoothoot (noche), Rattata (noche) y Spinarak (noche).

La Ruta 31

Están los mismos Pokémon que en la 30, además de Bellsprout (aparece siempre).

La Ruta 32

Aquí tienes a Hoppip (mañana, tarde), Rattata (siempre), Bellsprout (siempre), Mareep (siempre), Wooper (mañana, noche).

Super Mario Bros. DX

MÁS VIDAS

Este truco tan apañado sólo funciona para la parte correspondiente a "The Lost Levels". Mantén pulsado el botón A y presiona Start en la pantalla de Game

SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN

New Power-up
Speed

TODOS LOS PERSONAJES

Para tener disponibles a todos los alocados personajes de este juego, escribe **VGHVGTVRQ** o **LDHCJMSXG** como contraseña en la pantalla de passwords. ¡Ahora vas y lo cascas!

HOMBRE DE GENGIBRE

Mambrú se fue a la guerra... Este valeroso hombrecillo también puede ser controlado por ti con solo escribir **TFGKWLSJJ** como contraseña.

DRAGÓN

Al escribir **VLLZSYYZK** en la pantalla de passwords entrarás en una pelea con el dragón. Si logras vencerle, lo tendrás como personaje controlable.

LORD FARKFAWD

¿Quieres ser el ser más bajo del juego, en casi todos los sentidos? Pues introduce **WCKUSTVZK** como contraseña.

Over. Ahora el juego comenzará con 10 vidas.

■ NIVELES EXTRA EN "THE LOST LEVELS"

Hazte al menos con 300.000 puntos durante la partida. A continuación, elige a Luigi como personaje en la pantalla de título.

Wario Land 3

■ MODO TIME ATTACK

Completa el juego tras haber recogido los 100 tesoros para activar este nuevo modo. ¡A ver cuánto puedes correr!

■ EL JEFE FINAL

Cuando llegues hasta él, intentará cogerte. Haz un salto grande hacia su nariz, saliendo de su radio de acción, para que no pueda matarte. Él te lanzará un puño, así que salta y aplástalo. A continuación, lánzalo hacia su nariz. Haz esto 4 veces y lo derrotarás.



Zelda: Oracle of Ages

■ VENCER A RAMROK

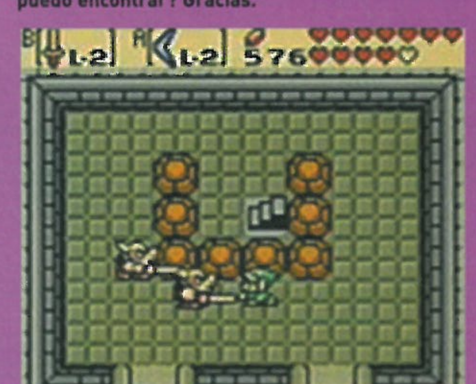
En un primer ataque te lanzará sus manos, así que dales un golpe para "devolvérselas". Luego coloca bombas en las manos, cuando éstas vayan a cerrarse. Usa el tirachinas en la parte superior de la pantalla para que las semillas reboten y le den en la espalda. En la última fase, espera a que te lance la primera bola. Cógela y la sueltas para golpearlo. Así caerá.

TRUCOS A LA CARTA

Zelda: Oracle of Seasons

Felipe Martinez (e-mail)

¡Hola! Tengo un problemilla con este juego de GBC. ¿Me podéis ayudar? Si en verano bajas al agua al sur de la primera mazmorra, encuentras una escalera con un anciano que te habla de unas bestias doradas que rondan por la tierra. ¿A qué se refiere y dónde las puedo encontrar? Gracias.



Se trata de un objetivo secundario del juego. Se supone que tienes que encontrar una especie de animales mitológicos y el anciano, a cambio, te dará un anillo. Las localizaciones de las bestias son las siguientes: en primer lugar tenemos el Darknut Dorado. Éste está relacionado con la primavera. Desde el tocón cerca de la casa abandonada en la Costa del Oeste, cambia la estación a primavera y ve al barco pirata y de ahí a la parte este de la Costa Oeste (parece un trabalenguas). Allí encontrarás al Darknut Dorado. Tendrás que combatir un rato con él antes de que caiga. El siguiente es el Octorok Dorado; desde el tocón en el Pantano de la Bobina, cambia la estación a verano. Ahora baja todo el camino por debajo del vórtice hasta Subrosia. Allí está el Octorok Dorado. Tendrás que darle "jarabe de espada". La tercera bestia es el Moblin Dorado. Cambia la estación a otoño usando el tocón una pantalla a la derecha del nivel dos de las Ruinas de la Serpiente. Ahora ve a la izquierda para darte de bruces con el Moblin Dorado. Este muchacho también es resistente. Bueno, ya sólo queda el Lynel Dorado. En las Ruinas de Tarm, cambia la estación a invierno en el tocón que está cerca de la pequeña piscina con las estatuas Armos. Ahora ve a la derecha (tienes que tener las estatuas Armos movidas) y encontrarás el Lynel Dorado, otro "endividuo" duro de pelar. Ahora que has acabado con todos esos bichejos, ve a hablar con el abuelete y te dará un anillo mágico que, una vez evaluado, se convertirá en el Anillo Rojo. ¡Eso es todo!

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Me han regalado una cámara digital en Reyes, pero me temo que todavía no tengo dominado su manejo. ¿Alguien puede decirme qué es lo que ha fallado en esta foto mía?

Los bombazos que van a llegar

Hola Yen, soy Nico. Tengo unas cuantas dudas que quiero que me aclares:
¿Por qué no salió «Splinter Cell» para PlayStation 2?

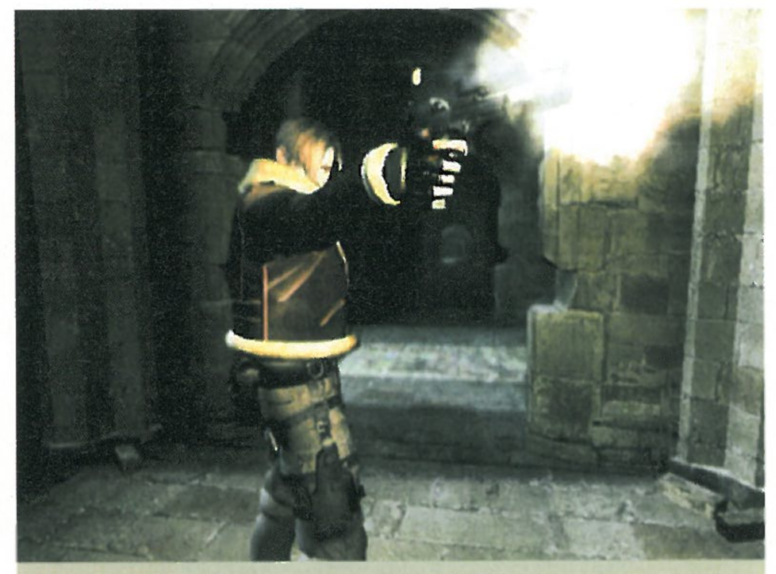
Como ya habrás leído en las noticias, Ubi quería mantener el secreto y daros la sorpresa de que lo va a sacar en PS2 y GameCube, después de haberlo sacado en Xbox (cosas de exclusivas, ya sabéis). ¡Me llevo mordiendo la lengua desde el número 134!

¿Hay alguna posibilidad de que salga «Resident Evil 4» para PlayStation 2?

No, por ahora.

¿Se sabe algo de secuelas para «Jak & Daxter», «Virtua Fighter» y «Metal Gear Solid» en PS2?

Del primero no he oído nada, del segundo, ya sabes que va a salir el «Virtua Fighter 4 Evolution», y respecto a «Metal Gear Solid», oí el otro día a Kojima decir en el canal de TV japonés Asahi, que el próximo E3 será la cita donde desvelará los primeros datos de «MGS3». ¡Y se quedó tan "pancho", el tío!



RESIDENT EVIL 4. El contrato de exclusividad de Nintendo con Capcom impide, por ahora, que este «Resident Evil 4», protagonizado por Leon S. Kennedy, y «Resident Evil 0» puedan llegar pronto a otra consola que no sea GameCube.

¿Alcanzará las expectativas creadas el juego de "The Matrix"?

Yo creo que sí en lo que se refiere a calidad, aunque personalmente me fastidia un poco eso de no poder controlar a Neo y Morfeo. De todas formas, como ya leerías el mes pasado, ¡todo sea por profundizar en la historia que cuentan las películas!

¿Qué te parece «Socom»?

Revolucionario en cuanto a técnica (es online, se pueden dar órdenes con la voz al equipo usando el nuevo micrófono de PS2, etc.), aunque en la práctica quizá no deje de ser un juego de acción militar más, al estilo de «Ghost Recon», o incluso de «Syphon Filter», si me apuras.

Si Nintendo dijo que el precio de los mini-DVDs para GameCube sería menor que el de los DVD de PS2 y Xbox, ¿por qué valen más o menos lo mismo todos?

Personalmente, supongo que por el tema de los famosos royalties de Nintendo, esos impuestos que obliga a pagar a las compañías que programan para ella, y que hicieron que en Nintendo 64 los juegos fueran tan caros. En GameCube, al resultar más barato producir los mini-DVD, el precio final se ha quedado a la altura de las demás consolas...

¿Bajará el precio de los cartuchos de Game Boy Advance? ¿Y el del resto de consolas?

No lo creo, al menos el de las novedades, pero seguirán aumentando las series platinum.

Nicolás González (Almería)

¿La pregunta del mes?

¿Va a llegar el disco de regalo con el «Zelda» para GameCube?

Hola Yen, he oído que el «Zelda The Wind Waker» de GC lleva de regalo en Japón una versión mejorada del «Ocarina of Time» de N64. ¿Sabes si ese regalo llegará a España?

Te cuento: en Japón, al reservar el «Zelda The Wind Waker» para GC, te regalan una versión para GC del «Zelda Ocarina of Time», igual al de N64, pero con un poco más de resolución, y otra versión llamada «Ura Zelda», que es la que se programó para el 64DD, donde cambian algunos personajes y objetos de lugar. Pues bien,se ha confirmado la llegada a Europa de un disco con extras, y aunque no se sabe aún qué «Zeldas» traerá, si se sabe que incluirá videos de otros juegos de GC.

Luis Vicente Sánchez (Madrid)

Unas dudas "en-clave" de Xbox

¡Saludos, Yen! Soy un consolero de toda la vida, tuve una Master System, una Game Gear, una PlayStation, y ahora disfruto de la fantástica Xbox. Me gustaría, que me respondieras a algunas cuestiones que tengo:

¿Saldrá para Xbox algún juego de temática similar a «GTA III»? Si ya hay alguno, ¿me puedes decir qué tal te pareció?

Está a punto de salir «Dead to Rights», en el que encarnarás a



ENCLAVE. Este oscuro juego de acción para Xbox divide el planeta en dos zonas distintas, una dominada por fuerzas malignas, y la otra por... vosotros. Vuestra peligrosa labor es defender la zona por medio de una espada y vuestros poderes mágicos.

un policía bastante cabreado. Es un juego que me recuerda bastante a «Max Payne», por cierto.

Un conocido de Internet inglés me recomendó el juego ‹Enclave›. ¿Qué opinión tenéis de él? Lo digo porque aún no he visto el análisis en números anteriores.

Pues es un juego de acción (jugable en primera y tercera persona) de ambientación oscura y medieval, en el que hay que luchar por salvar a la zona buena del mundo, Enclave, de la zona oscura, Outlands, cuyos habitantes pretenden conquistarlo todo. Prometedor en principio, pero luego ha resultado ser uno más.

Necesito un juego de coches y un survival horror. ¿Cuáles me recomendáis del catálogo de Xbox?

«Colin McRae 3.0» y... «The Thing», salvo que en PlayStation jugaras a «Silent Hill» y te molara, que entonces te recomendaría comprarte la segunda parte, «Silent Hill 2: Inner Fears».

Ese juego llamado ‹Fable› creo que promete bastante, pero ¿sabéis si nos harán lo mismo que con ‹Morrowind›, dejándolo en el idioma de Shakespeare?

Apostaría a que esta vez no.

José Gorgues (Valencia)

Una carta perfecta y oscura

✉ **¡Muy buenas, Yen! A ver si eres capaz de contestar por una vez a mis preguntas:**

¿Se sabe algo nuevo del próximo ‹Perfect Dark› para Xbox?

Por el momento no hay nada nuevo, salvo que en el próximo E3, en mayo, por fin podremos ver a Joanna Dark en acción.

¿Sabes si va a salir alguna película o serie de ‹Perfect Dark›?

Supongo que lo preguntas por el rumor que se ha oído últimamente por Internet de que sacarían ambas cosas, serie de TV y película. Por ahora, Rare no ha confirmado que sea cierto.

En el videojuego de ‹Perfect Dark› de Nintendo 64 he encontrado semiescondidos una especie de porciones de queso. ¿Sabes para qué sirven? ¿Existe alguna forma de recogerlos?

Que conste que para estas preguntas ya está la sección de "Trucos a la Carta", pero por una vez, pase: sí, puedes recogerlos, pero cada uno se consigue de una manera distinta, y evidentemente no podría explicártelos todos aquí. De todos modos, tampoco pasa nada, porque esos "quesos" no tienen ningún uso real...

«KOJIMA DIJO EN UN CANAL DE TV JAPONÉS QUE EN EL PRÓXIMO E3 TENDREMOS LOS PRIMEROS DATOS DE «METAL GEAR SOLID 3»»

¿De qué trata ‹Kameo Elements›, el nuevo juego de Rare para Xbox? ¿Será un bombazo?

Tiene toda la pinta, aunque el nombre completo es «Kameo Elements of Power». Es un inmenso juego de rol en el que controlarás a una joven hada que se enfrenta a un horrible troll. Por el camino irás "reclutando" pequeñas criaturas que tendrás que adiestrar y hacer crecer para luchar con tus enemigos. Gráficamente me recuerda a «Jet Force Gemini» de N64.

A. Arinero (Madrid)

KAMEO. Esta guapa hada va a ser la protagonista de la aventura que Rare tiene prevista sacar dentro de poco en Xbox, aunque en principio iba a salir para la consola de Nintendo.



Cosas de bits

@ **Hola Yen, me llamo Adrián y te escribo sólo para preguntarte dos pequeñas cosas:**

¿Me puedes decir qué son los bits de las consolas?

Dicho de golpe, es la cantidad máxima de información que puede manejar el procesador en cada ciclo de reloj. Te pongo un ejemplo práctico para entendernos más fácilmente: si un procesador de 128 bits "piensa" 300 millones de veces cada segundo (es decir, que va a 300 Mhz), significa que en cada uno de esos "pensamientos" maneja 128 bits de información. ¿Lo pillas?

¿Y por qué en cada nueva consola los bits se van doblando, o sea, siempre en las nuevas son el doble que las anteriores?

Uf, nos estamos metiendo en temas demasiado técnicos, pero quédate con que es un asunto de la arquitectura binaria de los procesadores (o sea, que tiene que ver con que funcionan con unos y ceros). Al ser BI-naria, la



En defensa de Goku

Miguel Ángel López (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hace ya casi un mes que me compré el «Dragon Ball Z Budokai» para PS2, y cuando lo vi me pareció uno de los mejores juegos de lucha para la consola de Sony. Yo soy un verdadero fan de esta serie de manga, y me asombré mucho al ver la cantidad de detalles que habían conseguido introducir, por no hablar de la rapidez del juego. ¡Si es que casi parecía que estaba viendo la serie de TV! Pero, al comprar vuestra revista y ver la puntuación que le habíais dado (un 76), me sorprendí tanto que he decidido no fiarme mucho de las revistas, ya que por poner un ejemplo, le disteis mucha más puntuación en el apartado de jugabilidad a «Virtua Fighter 4», cuando todavía no he conseguido realizar ni un combo de cinco golpes seguidos. Sólo espero que, cuando le pongáis nota al «Mortal Kombat: Deadly Alliance» seáis realmente justos al juzgarlo, sea para bien o para mal, ya que tengo muy claro que, pase lo que pase, ése será otro de los juegos que compre. Ánimo, y a ver si puedo volver a confiar en vosotros.

Yen: Bueno, todo es opinable, pero te puedo asegurar que Daniel Quesada, que fue quien analizó el juego, es un experto en "Dragon Ball", y sigue convencido de su nota. Él dejó claro que es un juego ideal para fans de la serie, pero no llega tan lejos si se le juzga como juego de lucha aislado. Seguro que la nota de «Mortal Kombat» te ha satisfecho más.

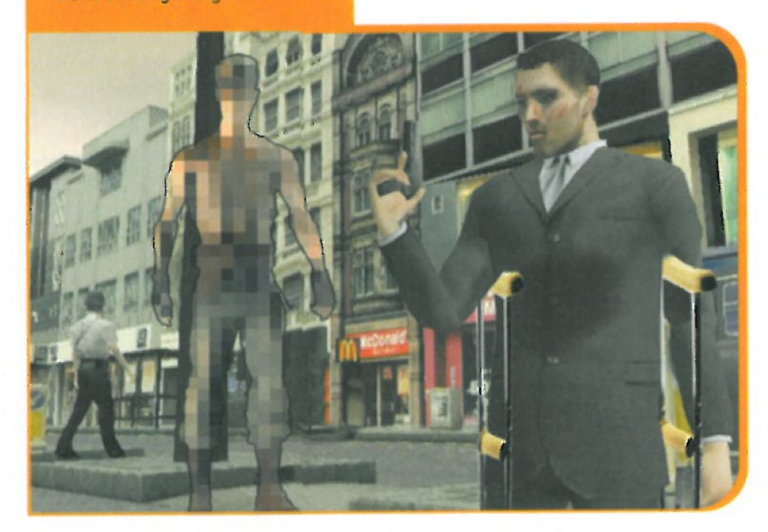


Títeres sin cabeza

Anónimo (e-mail)

Recuerdo los días antes de llegar PS2, en que había preguntas sobre ella, aunque la más repetida era: "¿Podremos jugar a PS2 con los juegos de PS? Hasta que un día alguien preguntó: "¿Los juegos de PS2 valen para PS? Había que reírse... al menos por aquel entonces. Y es que ahora ha sucedido algo que me ha hecho pensar en esa pregunta: «Commandos 2» Y es que no estoy seguro de que, si lo introducimos en la vieja PS, no funcione. ¿En serio es de PS2? ¿Con esos tiempos de carga, los personajes que parecen manchas cuando se hace zoom sobre ellos, y esos escenarios que se generan tras una horrorosa cortina negra al mover la cámara? Eso por no hablar de «The Getaway», que no lo he terminado, pero con dos fases tengo bastante. Va de un mafioso artrítico (¿dónde está el "motion capture"?) que se mueve por una ciudad hecha de recortables, y todo está "amenizado" por frases del protagonista, repetidas hasta la saciedad. Han querecido hacer un juego parecido a «GTA», pero que no se pareciera; ahí es donde se han equivocado.

Yen: Vamos, deduzco que no te han gustado mucho, ¿verdad? Pues nada, sigue probando con otros juegos de PS2, aunque te aviso que con ese nivel de exigencia tuyo probablemente no te satisfaga ninguno...



potencia siempre aumenta al doble, pero el porqué lo aprenderás en profundidad si estudias Ingeniería Informática, colega.

Bueno, aquí viene una extra, que podrías poner el "¡Qué me dices!": ¿La Xbox se cuelga?

No, no se droga. Es broma, desde luego que no, todas las consolas salen a la venta diseñadas y probadas al milímetro.

Adrián Navarro (e-mail)

De ninjas y puercoespines

@ Hola yen, ¿cómo va? Soy un chico de Valencia, tengo una Mega Drive, una Dreamcast, y en un futuro, una PS2. Quisiera que me aclarases unas dudas:

¿En qué plataforma y en qué fecha saldrá «Shenmue 3»?

Es una pregunta difícil, porque parece que Sega aún no está segura de si sacarlo o no. Se han visto algunas pantallas en Internet que podrían ser del juego, pero nadie se atreve a confirmarlo, y dicen que la decisión final dependerá de las ventas que haya tenido cada consola en Japón en la pasada campaña navideña.

¿Para cuándo «Tenchu 3»?

Para marzo. Ya queda poco...

¿Cuál es más salvaje, «Devil May Cry» u «Onimusha»?

En cuanto a violencia y "salsa de tomate" andan bastante parejos, aunque como el sistema de juego en «Devil May Cry» es bastante más activo, con más combates y menos aventura, quizá sea éste el más "salvaje".

¿Saldrá algún juego más del puercoespín de Sega, Sonic?

Según parece, Sega tiene previsto un futuro «Sonic Adventure 3» para GameCube, pero no ha dado fechas por ahora.

¿Es cierto que, en un principio, Sonic iba a ser un conejo?

Eso dicen las malas lenguas, pero lo cierto es que sus creadores, Yuji Naka y Naoto Oshima (un desconocido pero genial diseñador), no tardaron mucho en cambiar a la idea de un erizo que corriera a toda pastilla, y para no bajar el ritmo de juego deteniéndose a pisar a cada enemigo (que es lo que no les gustaba de «Mario»), decidieron que usara sus púas como arma al correr.

¿De qué va el juego llamado «Ikaruga», de Dreamcast?

Es un shoot'em up de naves espaciales en 2D con scroll vertical, es decir, visto desde arriba. Se trata, con toda seguridad, de uno de los últimos juegos que aparezcan para Dreamcast, lo ha programado Sega... y es casi imposible que llegue a España.

«Metal Gear Substance», ¿es igual que «MGS2» pero con novedades, o será un juego distinto?

El desarrollo es exactamente el mismo, pero incluye algunas fases y modos adicionales especiales (como en los que Snake juega partes de Raiden), así como las decenas de misiones virtuales.

José Andrés Cardona (Valencia)



¿SHENMUE 3? En Internet se han publicado varias pantallas como ésta, en las que se ve a Ryo Hazuki andando por un pueblo y un templo no visto en ninguna de las entregas anteriores. ¿Será «Shenmue 3»? Sólo el tiempo (y Sega) lo dirán.

« SEGA NO HA DECIDIDO SI SACARÁ «SHENMUE 3» O NO. LA DECISIÓN DEPENDERÁ DE LAS VENTAS EN JAPÓN EN LA CAMPAÑA NAVIDEÑA »

Las "glorias" de la Advance

@ Querido Yen, soy un murciano de 15 años que sigue la revista desde el número 66, poseo una PSone, una PlayStation 2 y una GB Advance, y quería que me resolvieras unas dudas:

Hace tiempo vi un juego llamado «Tactics Ogre», de un gran parecido a «Final Fantasy Tactics». ¿Se trata del mismo juego?

No, en realidad es un juego de la famosa -sobre todo en Japón- saga rolera «Ogre Battle».

¿Qué ha sido del «Silent Hill» y el «Napoleón» para GBA?

Poca cosa, porque no van a venir. Al ser demasiado "japone-

ses", traducirlos les iba a costar demasiado dinero y tiempo como para compensar el éxito que calculaban que podrían tener.

En un futuro no muy lejano pienso comprarme el «Golden Sun 2» y el «Final Fantasy Tactics», pero también estoy pensando en «Pokémon Advance» y el «Zelda Advance». ¿Cuál crees que es el mejor? ¿Cuáles son sus fechas de lanzamiento?

Me pones en un aprieto, porque probablemente vayan a ser los mejores RPGs para esa consola de todo el año, unos auténticos bombazos, pero me voy a lanzar a la piscina yendo a lo seguro: «Zelda Advance».

Rafael Rentero Egea (e-mail)

Diversión total con GameCube

@ Hola Yen, soy Sergio, tengo una GC y unas cuantas dudas que necesito resolver:

El «Mario Kart» de GameCube, ¿irá orientado al juego por Internet? ¿Cuándo saldrá?



MARIO KART. Aunque esta pantalla no ha sido confirmada por Nintendo como cierta, tiene toda la pinta de ser la primera que vemos del próximo juego de karts con Mario. Si no me fallan las fuentes, ¡seguramente incluirá opciones de juego online!

Este juego sigue siendo una incógnita, aunque como veis aquí arriba, ya hay algunas pantallas que podrían pertenecer al juego. Lo que sí está confirmado es que saldrá a finales de este año, entre octubre y diciembre.

¿Habrá un «Zelda» con gráficos en 3D para GameCube?

¡Pero si el próximo «Zelda The Wind Waker» va a ser en 3D! Ahora, si te refieres a los gráficos en plan "realista" de las primeras demos que se vieron hace un par de años, por el momento no hay nada de nada en el horizonte.

¿Quién va a programar ahora el próximo «Donkey Kong»?

Con toda seguridad Nintendo (vamos, que vuestro gorila favorito no se ha ido con Rare a Xbox), aunque todavía no se ha definido qué grupo de programación lo hará.

¿Saldrán los «Final Fantasy» de PlayStation 2 en GameCube?

No, parece que Square ha descartado esa posibilidad y prefiere hacer juegos nuevos para GC.

¿Hay algún adaptador para jugar a juegos japoneses en la versión PAL de GameCube?

No, que yo conozca.

¿Qué juego me recomiendas para multijugador en GameCube? Ya tengo el «Super Smash Bros. Melee», y no me interesa el «Mario Party 4» porque tengo el 3.

vuestra OPINIÓN

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Música y cine = videojuegos

Miguel del Chicca (e-mail)

Existe una relación importante entre el cine, la música y los videojuegos. Algunos ejemplos son la lucha contra Sefirot de «FFVII», la música de «Tenchu» 1 y 2, «MGS2», «Soul Blade»... y otros. Pero la bomba son las conversiones de pelis a un videjuego manteniendo la música, como en «El Señor de los Anillos», y es que manejar a Aragorn y Legolas con esa banda sonora es una pasada. Ni el cine ni los juegos serían lo mismo sin la música.

Yen: Desde luego. ¿Imaginas tener que jugar a «MGS2» con los típicos "bip bip" de aquellas máquinas de los años 80?



Un fan de los "segundones"

Raúl Puga Fernández (Barcelona)

Así es, toda mi vida me la he pasado jugando con los co-protagonistas de cada uno de los videojuegos que he tenido en mi casa. Por ejemplo, ya me ocurrió con el «Mario Bros.» de la Nintendo, que siempre me tocaba jugar con el fontanero Luigi, o también cuando jugaba a «Sonic 2» en Mega Drive, que mi hermano jugaba con Sonic, y mientras tanto, a mí me tocaba hacer el tonto con Tails. Lo mismo me ocurría con los juegos de lucha, en los que, por ejemplo, me tenía que coger al rubio -o sea, Ken- en vez de a Ryu en el «Street Fighter II». ¿Y eso por qué? Pues nada, porque los hermanos mayores siempre se tienen que coger al protagonista, que si no, no se quedan contentos. Pero gracias a que me pasó eso, ahora estoy orgulloso de poder decir que adoro a todos los "segundones" del mundo de los videojuegos. Aunque claro, toda regla tiene que tener siempre su propia excepción, y es que en «Metal Gear Solid 2», estuve a punto de cag... en la madre de "alguien" cuando me tocó jugar con el "segundón" Raiden.

Yen: Es que esa es la cruz con la que tienen que cargar los secundarios -¡igual pasa en las películas!-, aunque no hay que olvidar que, sin ellos, las historias de los videojuegos tampoco podrían contarse de la misma manera.



Pues yo te recomiendo el «TimeSplitters 2», que es muy diferente a ambos juegos, y sus modos multijugador son realmente adictivos y divertidos de jugar.

Sergio Alarcón Robledo (E-mail)

Un amigo "sabiondo"

Hola, qué tal. Me salto los peloteos y vamos a la acción... Tengo una PlayStation 2 y un amigo que no deja de inventarse cosas de su GameCube, para que mis amigos se la compren.

Dice que en su consola van a sacar un juego mejor que «GTA Vice City» de PS2, y que será del mismo estilo. ¿Es verdad?

Pues lo mismo sí, vete a saber, pero yo no he oído de ninguno.


KILLER 7. Capcom no sólo está interesada en «Resident Evil» y «Devil May Cry». Otra de sus aventuras más prometedoras será este revolucionario título, creado con un impactante "cel-shading", que tendrá un argumento de lo más adulto.

« «KILLER 7» VA A SER LA NUEVA JOYA DE CAPCOM EN AVENTURAS DE ACCIÓN, CON MUCHO "GORE" Y UNOS GRÁFICOS "CEL-SHADING" »

También dice algo de un juego llamado «Revenault», dice que tendrá opciones de Internet y que trata de vampiros, y que al haber vendido muchas copias en Japón, lo traerán a España. ¿Es verdad?

Sí, se llamará «Revenault Megane», y tendrá 4 puertas y motor TDi. Pero no irá por GameCube, sino por la carretera N-V.

Y dice también que van a sacar «MGS2», o quizá el nuevo, para su consola. ¿Es verdad?

Nada, dile que siga probando.

Bueno, ahora vamos con mi preciada PS2... ¿Cómo será el juego «Warhammer 40.000»?

El título completo será «Warhammer 40.000: Fire Warrior», y será un juego de acción en primera persona, basado en la tercera edición del juego de tablero. Habrá 17 niveles, muchas armas... y un prometedor modo deathmatch para 4 jugadores.

Dicen que en marzo van a sacar el «Splinter Cell» para PS2, porque a Microsoft se le acaba la exclusividad. ¿Es verdad?

¡Sí, y para GameCube también! ¿Quién te lo ha contando, tu famoso amigo, o la bruja Lola?

Juan José Pérez Carmona (Sevilla)

Para todas las consolas

Hola Yen, ¿qué tal? Me llamo Fernando, tengo 22 años, una PS2 y una GC, y espero una Xbox. Ahí van las preguntas:

¿Sacará EA Big algún juego nuevo del flipante «SSX Tricky»?

No está anunciado por ahora, aunque visto el éxito del anterior, no descartaría ver algo nuevo en el ya cercano E3, en mayo.

¿Saldrá alguna secuela de «Devil May Cry» para GameCube, o algo parecido que no sean los conocidos «Resident Evil»?

Yo estoy deseando ver más a fondo «Killer 7», la nueva joya de Capcom en aventuras de acción (aunque aquí no habrá monstruos, fantasmas ni zombis), que tendrá también buenas cantidades de "gore" y unos gráficos "cel-shading" absolutamente increíbles.

¿Sabes algo más sobre «Devil May Cry 2» para PlayStation 2?

Un poquito. Por ejemplo, he averiguado que Lucía, la nueva compañera de Dante, también será capaz de transformarse. Te pongo aquí debajo una pequeña pantalla para que puedas verla.


DEVIL MAY CRY 2. Ese "bicho" que veis a la derecha de la imagen es, en realidad, la nueva compañera de Dante en «DMC2», que será capaz de transformarse y ganar súper poderes en algunos momentos del juego.

Cuéntame algo más sobre «Primal» para PlayStation 2. ¿Tiene mucha acción, o puzzles?

Hmm, más puzzles que acción. Es del tipo «Soul Reaver», es decir, pocos combates y muchos puzzles de mover bloques, interacción entre los personajes, etc.

¿«Splinter Cell» de Xbox es muy parecido a «MGS2» de PS2?

Lo que más se parece es el personaje (sus habilidades, objetivo, armas, incluso su apariencia), pero el sistema de juego es diferente, al estar orientado a misiones concretas, y no a un argumento realmente "peliculero".

¿Me puedes recomendar algún plataformas bueno para Xbox?

Sí, «Blinx» y «Vexx», que saldrá en marzo, son de los mejorcitos.

¿Qué utilidades se le pueden sacar a la conexión entre Game Boy Advance y GameCube?

Pues se podrán descargar minijuegos para GBA, desbloquear modos ocultos (como en los «Metroid»), y también se podrá usar la GBA como mando de GC.

¿Se pueden ver juegos de GBA en la tele conectándola a la GC?

Hasta que no salga el adaptador GB Player, nada de nada.

¿Es muy oscura la pantalla y se refleja con la luz?

Sí... siempre que juegues con luz artificial, porque con luz natural de la calle se ve de miedo.

He oído rumores sobre una nueva GBA. ¿Qué hay de ello?

¡Que se han confirmado! Como ya mencioné hace muchos meses, Nintendo ha desarrollado una GBA con pantalla luminada, que saldrá en marzo. Tienes todos los detalles en las noticias.

Fernando (Valencia)

Un poco flipado con el «Splinter»

@ Hola Yen, soy poseedor de una PS2 y una Xbox, y me gustaría hacer unas cuantas preguntas, a ver si puedes responder.

De entre todas las consolas, ¿qué juego consideras que puede ser el segundo mejor, después de «Splinter Cell», por supuesto?

¡Dejaré que seáis vosotros los que respondáis a esa pregunta con el gran concurso de Los Mejores del 2002! (aplausos).

¿Por qué «MGS2» tiene más puntos que «Splinter Cell», cuando está a años luz gráficamente y en duración, y no está doblado?

Quizá sea porque fue «MGS2» quien le indicó a «Splinter Cell» cuál era el camino a seguir.

¿Podré jugar algún día a «Final Fantasy» sin vibrar los gráficos?

Mientras sus programadores se esfuerzan por satisfacer a usuarios tan exigentes como tú, puedes probar a quitar la TV de la lavadora. Seguro que te ayuda.

Viendo que «Splinter Cell» demuestra una diferencia abismal entre ambas consolas, ¿por qué no hacéis mención de ello?

Quizá porque esa diferencia no sea tan abismal como dices. Piensa que en GameCube y PS2 también hay grandes juegos, como «Rogue Leader» y «MGS2».

Cristian Manca Dacosta (e-mail)

« COMO MENCIONÉ HACE MESES, NINTENDO ESTÁ DESARROLLANDO UNA GBA CON PANTALLA ILUMINADA, QUE SALDRÁ EN MARZO »

Lanzamientos para Xbox

@ Hola Yen, tengo una flamante Xbox y compro la revista todos los meses, así que creo que tengo un par de razones para que me contestes estas preguntas:

¿Será mejor «Doom III» que el prometedor «Halo 2»?

Difícil pregunta, cuando aún nadie ha jugado a «Halo 2». De todos modos, personalmente espero más del juego de Microsoft.

¿Cuándo sale «Ninja Gaiden»?

En mayo, seguramente.

¿Saldrá por fin algún juego de «El Señor de los Anillos» de EA?

¿En Xbox? Pues sí, saldrá «Las Dos Torres» (el mismo que salió en PlayStation 2), y también en GameCube, el 12 de marzo.

¿Por cuanto tiempo crees que podremos disfrutar de la consola hasta que salga la siguiente?

¡Por mucho! Microsoft explotará su inversión al menos este año el que viene, y seguramente más. Sólo adelantarían la nueva consola si Xbox fracasara estrepitosamente (que no es el caso).

¿Se ha cancelado el juego «Ultimate Blade of Darkness»?

Sí, desgraciadamente.

José Miguel Valiente (Valencia)



SPLINTER CELL. Ubi Soft ha logrado crear uno de los títulos más impactantes gráficamente de Xbox, aunque el juego va a salir también para PS2 y GameCube. Eso sí, el grupo de programación será distinto, así que quizá haya algún cambio.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

@ **EL CABLE DE MI MANDO TIENE NUDOS, QUE SE VUELVEN A ENROLLAR. ¿PODRÍA ROMPERSE EL HIERRO DEL CABLE?**
Yen: Sí. Mejor dale de comer lentejas, para que se fortalezca el "hierro" de tu cable... de cobre.

@ **PA QUANDO EL MODEM RDSI DI EL DE BANDA ABCHA PA GC?**
Yen: Esta manía vuestra de escribir mails en plan "radikal" me trae por la calle de la amargura...

✉ **¿CREÍAIS QUE DANDO EN EL NÚMERO 135 EL DVD Y UNA GUÍA, NO NOTARÍAMOS QUE HABÉIS SUBIDO EL PRECIO DE LA REVISTA?**
Yen: Hombre, si prefieres la revista con 20 páginas y ningún "extra", allá tú.

✉ **¿POR QUÉ EN LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS DESAPARECEN LOS MUERTOS?**
Yen: Porque si no, todos los juegos serían de zombis, ¡y hay que darle variedad a los títulos!



@ **¿POR QUÉ SIEMPRE VEMOS EN LA REVISTA LA PANTALLA DE GBA DE COLOR AZUL? ¿ES PIRATA? EN LA MÍA NO APARECE ESE COLOR.**
Yen: ¿Y cómo hace tu consola para dibujar el mar? ¿Sale rosa?

✉ **¿POR QUÉ MIYAMOTO NO ES PROGRAMADOR DE SONY O XBOX?**
Yen: Es que siempre ha sido muy rarito el tío. Se empeña en trabajar para la empresa que le paga...

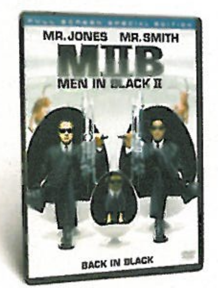
@ **¿POR QUÉ LA PS2 NO LEE LOS CONTENIDOS PARA PC DEL DVD DE "SPIDER-MAN"?**
Yen: Pues te auguro que en el microondas tampoco van, colega.

MUCHO MÁS QUE





Men in Black II

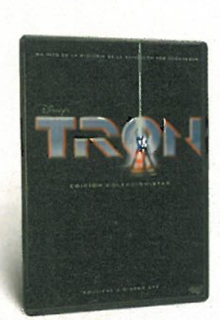


- Género **Comedia de ficción**
- Protagonistas **Tommy Lee Jones y Will Smith**
- Director **Barry Sonnenfeld**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★

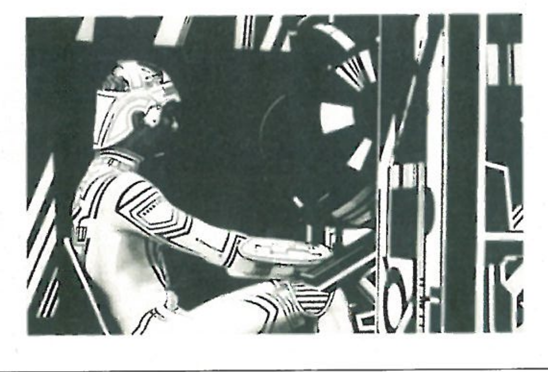
ARGUMENTO: Otra invasión alienígena amenaza al planeta, y los agentes J y K son los únicos que pueden salvarlo. El problema es que K se jubiló, y claro, fue "flasheado" y no recuerda nada. ¿Será el fin?
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Corto Animado, Final Alternativo, Escenas Multiángulo, Varios Reportajes, DVD-ROM, Vídeo Musical de Will Smith, y más.

Tron (Ed. Esp.)



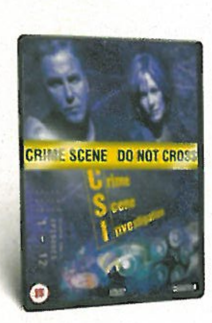
- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, David Warner...**
- Director **Steven Lisberger**
- Precio **24,01 €** (3.995 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Con esta futurista peli, la factoría Disney se desmarcó en el mundo de los efectos especiales a principios de los 80. Es la historia de un informático que se introduce en su ordenador, y se convierte en protagonista de un peligroso videojuego en el que su habilidad con los ordenadores será su único instrumento para ganar la partida... y salvar su vida.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Cómo se hizo, Desarrollo, Imágenes Digitales, Escenas Eliminadas, Diseño y Storyboards.

C.S.I.



- Género **Intriga**
- Protagonistas **William Petersen, Marg Helgenberber, Gary Dourdan, Jorja Fox...**
- Director **Lou Antonio y Danny Cannon**
- Precio **30,01 €** (4.993 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: En este jugoso pack, que incluye cuatro DVDs, encontraréis los 15 primeros episodios de la popular serie de televisión "C.S.I.", en la que el equipo de la prestigiosa Policía Científica de Las Vegas se enfrenta día a día a múltiples crímenes, y debe hacer uso de todos sus conocimientos, tecnología y astucia para descubrir siempre a los delincuentes.
EXTRAS DVD: Sonido Dolby 2.0, Trailer de Televisión, Reportaje Detrás de las Cámaras y Entrevistas al equipo C.S.I.

MÚSICA

Las Dos Torres

Frodo y compañía siguen liados con el Anillo, y dándose de tortas con todo tipo de criaturas salidas de la Tierra Media. ¡Siempre con la misma cantinela! Pues hablando de "cantinela", si queréis oír la banda sonora de la peli, ya podéis pasaros a comprarla por la tienda de discos.

Compañía **Reprise** ■ Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)





LIBROS

High Score!

Si queréis conocer al detalle los últimos 30 años de la vida de los videojuegos (incluyendo los de PC), este imprescindible libro de 336 páginas a todo color os ofrece una exhaustiva "Historia Ilustrada de los Videojuegos".

Editorial **McGraw Hill** ■ Precio **29 €** (4.82

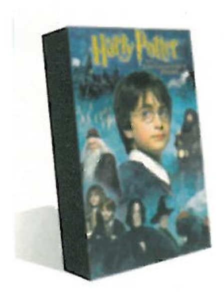
VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

VÍDEO







Harry Potter y la Piedra Filosofal

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Daniel Radcliffe, Emma Watson y Rupert Grint**
- Director **Chris Columbus**
- Precio **15,95 €** (2.654 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆

ARGUMENTO: Cuando el pequeño Harry Potter se entera de que en realidad es hijo de unos hechiceros y posee poderes mágicos, se inscribe en la escuela de magia Hogwarts, para convertirse en un brujo. A partir de ahí, comenzará a vivir todo tipo de aventuras, y se divertirá con deportes mágicos como el Quidditch, pero también se enfrentará a graves peligros. Así que ya sabéis: ¡nos vemos en el andén 9 y 3/4!



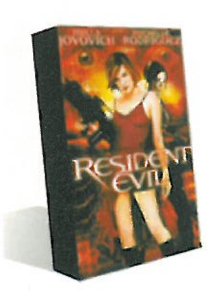
Spider-Man

- Género **Acción**
- Protagonistas **Willem Dafoe, Tobey Maguire, Kirsten Dunst**
- Director **Sam Raimi**
- Precio **19,99 €** (3.326 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆



ARGUMENTO: En público, Peter Parker no es más que un chico normal, que vive en casa de sus tíos y siente un amor platónico por su vecina, Mary Jane. Pero, tras recibir la picadura de una araña modificada genéticamente, cuando nadie le ve se convierte en Spider-Man, un héroe con poderes sobrenaturales al que le encanta defender a los habitantes de Nueva York de las amenazas de la vida diaria, y también de algún que otro científico chalado vestido de duende...



Resident Evil

- Género **Terror/Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Milla Jovovich, Michelle Rodríguez...**
- Director **Paul W. Anderson**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas.)



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆



ARGUMENTO: En un modernísimo laboratorio subterráneo ha ocurrido un terrible accidente, y un virus mutante se ha esparcido por todo el complejo, convirtiendo en zombis a todos los que se encontraban allí . Sólo Alice, una chica de buen ver, y un escuadrón de fuerzas especiales enviados a solucionar la situación, podrán evitar que el virus, salga a la superficie (¡y con él también los zombis!), aunque para ello tengan que arriesgar sus propias vidas.



CINE

Mortadelo y Filemón

¡Los agentes más famosos de la historia del cómic español se han hecho de carne y hueso! Y siguen siendo los de siempre, así que cuando tengan que enfrentarse a la horrible amenaza de un dictador chalado y bajito, montarán un lío tremendo. Se estrena el 7 de febrero.

- Productora **Sogecine**
- Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas.)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

UNA NUEVA COLECCIÓN DE "BOLA DE DRAGÓN Z" ▶

Ya hemos perdido la cuenta de todas las figuras y muñecos que, a lo largo de los años, han salido a la venta basadas en esta mítica serie de anime televisivo. Pero estamos seguros de que ninguno de vosotros tiene éstas, porque pertenecen a la última serie que ha salido a la venta (la número 23), creada por la empresa Irwin Toys. Esta colección nos ofrece personajes tan avanzados –y casi desconocidos para muchos- como Gohan Super Saiya, Gotenks y algunos más.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: Precio: 16,80 € (2.795 ptas.)

VIAJA HASTA LAS DOS TORRES CON SORPRESA INCLUIDA ▶

Por si no teníais ya suficientes razones para haceros con el juego de la segunda película de "El Señor de los Anillos", Centro Mail os da otra: al comprar el juego, os regalan una figura de acción de la película como la que veis aquí. Así que ya podéis daros prisa, porque las existencias son muy limitadas, y tener a Legolas, Aragorn y compañía en la habitación no es ninguna tontería...

Más información en: www.centromail.es
Precio: 64,95 € (Precio del juego para PlayStation 2)



CONVIERTE TU HABITACIÓN EN LA ESCUELA DE HOGWARTS ▶



La empresa Mattel sigue sacándole jugo a la licencia de "Harry Potter", que ya ha dado lugar, literalmente, a decenas de juguetes. Lo último son estas figuras en miniatura de los personajes de "La Cámara Secreta" (y no vamos a hacer las típicas bromas con la cámara oculta, que conste). Así que, si entre que vais a ver la peli y echáis una partida a los juegos os queda tiempo libre, podéis compraros una de ellas... ¡o varias, claro!

Lo encontrarás en: Alcampo
Precio: 15,00 € (2.496 ptas.)



◀ ¡LA "MINI-PATRULLA X" VIENE AL RESCATE!

Ahora que se ha puesto a la venta el juego «X-Men Next Dimension» para PlayStation 2 y Xbox, es un buen momento para meterse de lleno en la aventura adquiriendo una de las figuras de este grupo de súper-héroes. Entre otros, tenéis disponibles personajes como Lobezno o Tormenta.

Lo encontrarás en: Toys'r us
Precio: 24,99 € (4.158 ptas.)



◀ CAZA A LA VAMPIRESA... SI ELLA SE DEJA, CLARO

La protagonista del famoso manga "Vampire Hunter D" se llama Leila, se gana la vida como cazarrecompensas, y es una de las chicas más molonas del mundillo del dibujo japonés. Aunque claro, si sois fans del tema, seguro que no hace falta que os lo aclaremos, y únicamente querréis saber que su figura mide 10 cm. de alto, que la ha fabricado la empresa Epoch, y que la reproducción es casi clavadita a la del manga.

Lo encontrarás en: www.animenation.com
Precio: 19,95 € (3.319 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Chobits 2

Si la entrañable (y también sexy, por qué no decirlo) robot humanoide Chi os ha cautivado desde las primeras páginas de su anterior manga, y en esta segunda parte logrará que os enamoréis de ella... igual que el protagonista de esta bonita historia.

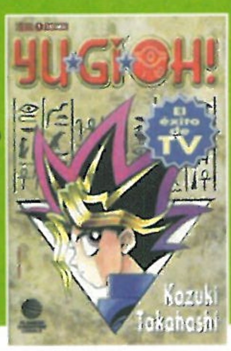
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas.)



YU-GI-OH!

Yugi Moto, un chaval aficionado a los rompecabezas, se mete en una increíble aventura cuando un amigo le quita una pieza a uno que proviene de Egipto y que, según una antigua leyenda, jamás ha conseguido ser descifrado por nadie.

Lo encontraras en: Planeta Deagostini
Precio: 2,40 € (399 ptas.)





LA NUEVA ENTREGA DEL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL RALLY



A partir del 5 de febrero, reserva el nuevo Dakar 2 en Centro MAIL y llévate este exclusivo DVD con los mejores momentos del Rally 2002

Acclaim

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE

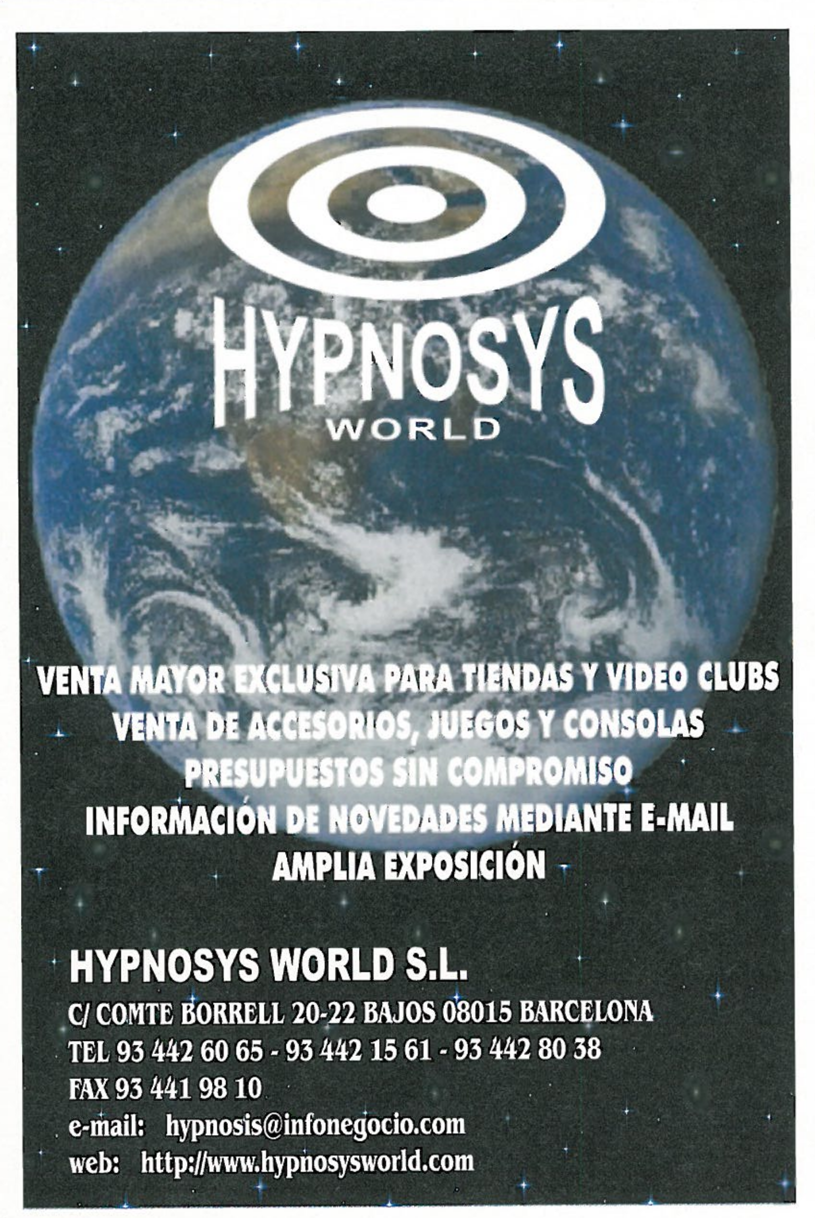
pedidos por teléfono 902 17 18 19

pedidos por internet www.centromail.es

Llámanos para saber cuál es tu tienda Centro MAIL más cercana.

Promoción válida hasta fin de existencias. No acumulable a otras ofertas o descuentos.

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15











DISTRIBUIDORA DE CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

MAYORISTAS DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS.

- LO TENEMOS TODO PARA: PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, GAME BOY, PC Y DVD.
- VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS ESPECIALIZADAS Y VIDEOCLUBS.
- ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.

Asesoramiento comercial y técnico • Servicio técnico propio

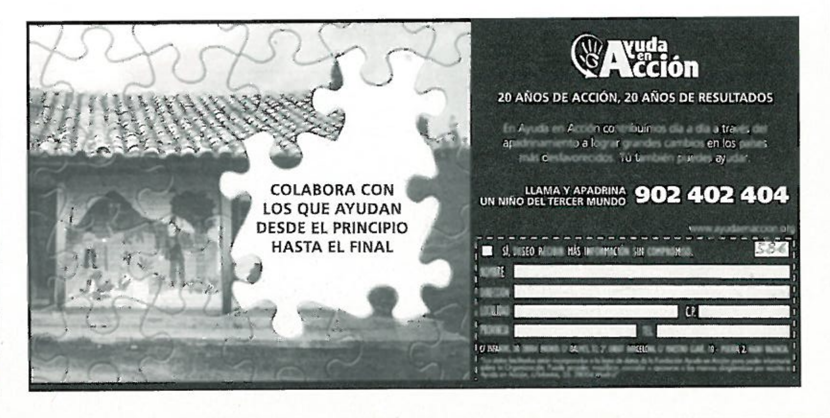
DISCOVI, S.L.

MARTINEZ RUIZ AZORÍN, 9 - 11. 50002 ZARAGOZA

TEL: 976 39 21 51 FAX: 976 29 38 82 E-MAIL: discovi@pixar.es









JUEGOS / CONSOLAS 2ª MANO
¿PORQUE TENER JUEGOS USADOS SI NO LOS UTLIZAS?
MGK COMPRA TUS JUEGOS!..
Unico by MGK
VALORA EN TIEMPO REAL DESDE TU CASA TUS JUEGOS Y CONSOLAS
www.mgk.es
AHÓRRATE DINERO!
COMPRA TUS JUEGOS DE 2ª MANO!..
GARANTÍA MGK
Juegos y consolas revisados con garantía MGK
Únicamente en las tiendas MGK con este símbolo:
(más información www.mgk.es)
CENTRO OFICIAL MGK 2ª MANO
COMPRA TU CONSOLA PS2 EN MGK
Y TE REGALAMOS UNO DE ESTOS JUEGOS*
(world rally championship 2 o esto es futbol 2003)
JUEGOS GRATIS
Por solo 249.90 €
Con tu consola PS2 te regalamos
una fabulosa camisetaPS2 by MGK
58,95 €
THE BEST
Pack Evasion* 119.95 €
99.90 €
Consola GBA Basic
Consola GBA + Bateria + Cargador+
Lupa con Luz + Bolsa de neopreno
THE BEST
Resident Evil Zero
GAMECUBE
ALICANTE
Crevillente
Alarico López Teruel s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/ de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Plaza Miguel Hernandez, 2
Tel.: 966 706 711
Villajoyosa
C/ Aitana, 3 Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 304 072
BARCELONA
Badalona
C/ Conquista, 121
Tel. 933 896 211
CANTABRIA
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio, 6 - Tel. 942 861 250
GIRONA
Girona
Avda. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
LA RIOJA
Logroño
C/ Sagasta, 2-2 Tel. 941 245 027
MADRID
Madrid "Guindalera"
C/ Ferrer del Rio, 28
Tel. 913 564 692
Madrid "Las Rosas"
C/ Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Alcorcon
C/ Nueva, 10 - Tel. 916 431 628
Mostoles
C/ Cartaya, 15 - Tel. 912 393 860
NAVARRA
Pamplona
C/ Mayor, 11 - Tel. 948 225 306
SORIA
Soria
Avda Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
El Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
MGK + MGK CIBER
=Los ultimos juegos en red, Internet...
Pedidos a domicilio entrega 24 h
965 718 079
INFO FRANQUICIA
965 718 079 - franquicia@mgk.es
Ofertas validas hasta el 31/01/03 o fin de existencias - precios validos salvo error tipografico.



CONSOLA PS2 + DUAL SHOCK + WRC2 EXTREME
249,99
CONSOLA PS2 + DUAL SHOCK + ESTO ES FÚTBOL + CAMISETA ADIDAS
249,99
ESTAMOS DE REBAJAS
Oferta válida hasta fin de existencias.
Y LOS MEJORES JUEGOS A PRECIOS INCREIBLES
DIVER tienda
Tu tienda de juegos
XBOX PS2 GAMECUBE GAME BOY ADVANCE PC CD-ROM DVD VIDEO GAME BOY COLOR
Tiendas distribuidas por:
PMV DISTRIBUCIONES
ÚNETE AL CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
Tlf. 952 36 42 24



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

TODOS LOS VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameShop

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

ALBACETE
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

ALBACETE
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN (ALBACETE)
967 17 61 62

ALBACETE
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA (ALBACETE)
967 34 04 20

BALEARES
c/Cayetano Soler, 3 - 07800 IBIZA (BALEARES)
971 30 33 82 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES (BARCELONA)
93 894 20 01

BARCELONA
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES (BARCELONA) 93 892 33 22

BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800 BARCELONA
VILANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS (CANTABRIA)
942 26 15 94/ 942 26 98 70 EMAIL: santander@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

LEON
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 - 28021
CIUDAD DE LOS ÁNGELES (MADRID) 91 723 74 28

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 - 29600 MARBELLA (MÁLAGA)
95 282 25 01 EMAIL: marbella@gameshop.es

SANTA CRUZ DE TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ARONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS (TARRAGONA)
977 33 83 42

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600
TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO) 925 81 66 94

VALENCIA
c/Bernat Fenollar, 11 (Zona Univ. Politécnica) 46021
VALENCIA 96 369 04 16 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 – 48014 DEUSTO (BILBAO)
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

VIZCAYA
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO (VIZCAYA)
94 418 01 08

CONSOLA XBOX +SEGA GT 2002 +JET SET RADIO FUTURE +DVD FANÁTICO +BOLSA XBOX: 249€

XBOX CONTROLLER 39€ · XBOX MEMORY UNIT 39€ · ADAPTADOR RF 25€ · DVD KIT XBOX 29€

CABLE AV+ADAPTADOR 25€ · CABLE SCART AVANZADO 29€ · CABLE OPTICO 15€ · SISTEMA DOLBY 5.1 239€









DEAD TO RIGHTS 69€ · DOAX VOLLEYBALL 59€ (HAZ TU RESERVA) · KAKUTO CHOJIN 59€ (HAZ TU RESERVA) · MGS2 SUBSTANCE 65€ · SHENMUE II CON. (HAZ TU RESERVA) · NBA 2K3 59€

ATV 2 65€ · BATTLE ENGINE AQUILA 59€ · B.INX 39€ · BMX XXX 65€ · COLIN McRAE RALLY 3 69€ · DARK ANGEL 65€ · DRAGON´S LAIR 3D 69€ (HAZ TU RESERVA)



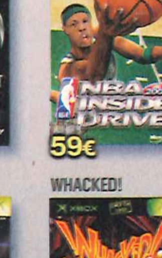









LOTR: LA COMUNIDAD +ANILLO 65€ · FIFA 2003 69€ · FURIOUS KARTING 49€ · GHOST RECON 69€ · HARRY POTTER 2 69€ · HOUSE OF DEAD III 59€ · INDIANA JONES 69€

LAS DOS TORRES 69€ (HAZ TU RESERVA) · LEGENDS WRESTLING 2 65€ · QUANTUM REDSHIFT 39€ · MARVEL VS CAPCOM 2 69€ · MEDAL OF HONOR 69€ · MORTAL KOMBAT 69€ · NBA INSIDE DRIVE 59€



RACING EVOLUZIONE 59€ · RAYMAN 3 59€ (HAZ TU RESERVA) · SPLINTER CELL 59€ · TOE, JAM & EARL III CON. (HAZ TU RESERVA) · STAR WARS KOTOR 69€ (HAZ TU RESERVA) · VEXX 65€ · WHACKED! 59€

PS one

PS ONE + DUAL SHOCK 89€ · DUAL SHOCK 20€ · MEMORY CARD 12.60€ · MEMORY 4Mb 21€ · SHOCK CONTROLLER 18€ · PISTOLA SCORPION2 36€ · MEMORY CARD HAVOC 10€ · CABLE RF UPXUS 13€










CASTLEVANIA CHRO. 16€ · DIGIMON 2003 29€ · DRAGON BALL Z UB22 29€ · FIFA 2003 34€ · HARRY POTTER 2 39€ · PROEVOL SOCCER 16€ · PROEVOL SOCCER 2 29€ · TREASURE PLANET 29€ · YU-GI-OH! 42€









SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:



SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

GameSHOP
especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

PLAYSTATION2 BÁSICA 249€
PLAYSTATION2 +KINGDOM HEARTS +DVD SPIDERMAN 313€




DUAL SHOCK 2 — 3 COLORES — 30€


MEMORY 8Mb PS2 — 39€


STAD VERT/ HORIZ — 10€


MEMORY 8Mb 2x1 — 59€

MANDO DVD SONY — 30€


MANDO DVD UPXUS — 10€


ADAPTADOR RFU UPXUS — 13€

TOP DRIVE FORCE — 99€

VOLANTE SPEEDSTER 2 — 75€

SCORPION 100Hz — 49€

PISTOLA G-CON2 — 33€

MEMORY 16Mb UPXUS — 59€

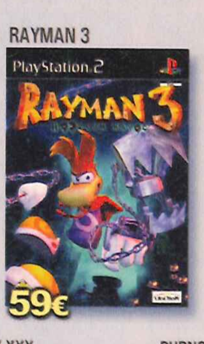
SISTEMA DOLBY 5.1 — 239€

MANDO INALAMBRICO — 59€


CONTRA SHATTERED SOLDIER — 59€


LOS SIMS — 65€


MORTAL KOMBAT — 59€

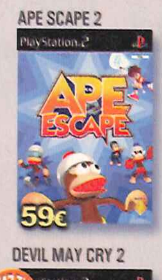

PRIMAL — HAZ TU RESERVA — 59€


RAYMAN 3 — 59€


SLY RACCOON — 59€

TOMB RAIDER ANGEL DARKNESS — 59€


007 NIGHTFIRE — 65€


APE SCAPE 2 — 59€


ATV 2 — 59€


AUTOMODELLISTA — 65€


BATTLE ENGINE AQUILA — 59€


BMX XXX — 59€


BURNOUT — 29€


CRASH BANDICOOT — 29€


DARK ANGEL — 59€


DRAGON BALL Z — 59€


DEVIL MAY CRY 2 — HAZ TU RESERVA — 65€


EVERBLUE 2 — 65€


EVOLUTION SKATE — 59€


FIFA 2003 — 65€


THE GETAWAY — 59€


GHOST RECON — 59€


GTA VICE CITY — 64€

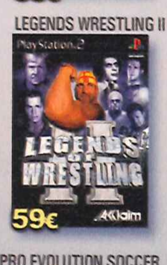

HARRY POTTER 2 — 65€


JAK & DAXTER — 29€


KINGDOM HEARTS — +STORAGE SYSTEM — 59€


LAS DOS TORRES — 65€


LA COMUNIDAD DEL ANILLO — +ANILLO — 59€


LEGENDS WRESTLING II — 59€


MARK OF KRI — HAZ TU RESERVA — 59€


MARVEL VS CAPCOM 2 — 65€


MAX PAYNE — 29€


MEDAL OF HONOR — 65€


NBA 2K3 — 59€


NBA LIVE 2003 — 65€


ONIMUSHA 2 — 65€



PACMAN WORLD 2 — 59€


PRO EVOLUTION SOCCER — 29€


PRO EVOLUTION SOCCER 2 — 59€


RATCHET & CLANK — 59€


SILENT SCOPE 3 — 59€


SIMPSONS SKATEBOARD — 65€


SPACE CHANNEL 5 V.2 — 59€


SPLINTER CELL — HAZ TU RESERVA — 59€


SW BOUNTY HUNTER — 62€


SW CLONE WARS — 62€


THE THING — +PELICULA — 59€


VEXX — HAZ TU RESERVA — 59€

WHIRL TOUR — 59€

WILD ARMS 3 — 59€

WRC II EXTREME — 59€

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)





especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

GAMECUBE BÁSICA: 199€

GAMECUBE + SUPER MARIO SUNSHINE + MEMORY CARD 59: 259€



OFERTA GAMECUBE AHORA CON UN JUEGO DE REGALO

LLÉVATE UN JUEGO DE REGALO A ELEGIR ENTRE ESTOS SIETE TÍTULOS AL COMPRAR TU GAMECUBE BÁSICA O PACK DE SUPERMARIO



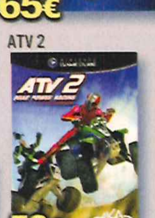
DISPONIBLES: LUIGI´S MANSION - WAVE RACE - PIKMIN
DISNEY´S MAGICAL MIRROR - DOSHIN THE GIANT
ETERNAL DARKNESS - NBA COURTSIDE 2002
(OFERTA VÁLIDA DEL 1 DE FEBRERO AL 31 DE MARZO)







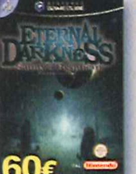

Accesorio	Precio
GC CONTROLLER (INDIGO/BLACK/CLEAR)	33€
WAVEBIRD CONTROL	42€
MEMORY CARD	27€ / 20€
RGB CABLE	30€
GBA CABLE	15€
MEMORY 8Mb/4Mb	4Mb: 13€ / 8Mb: 17€
SOUNDSTATION3 (consola no incluida)	74€

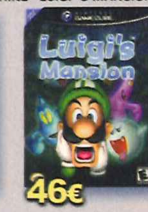










Juego GameCube	Precio
LAS DOS TORRES	65€
METROID PRIME (HAZ TU RESERVA)	60€
MORTAL KOMBAT	64€
RAYMAN 3 (HAZ TU RESERVA)	59€
RESIDENT EVIL ZERO (HAZ TU RESERVA)	65€
VEXX	59€
ATV 2	59€
BLOOD OMEN 2	59€
BMX XXX	59€
PHANTASY STAR ONLINE (HAZ TU RESERVA)	CON.
DISNEY FOOTBALL (HAZ TU RESERVA)	65€
ETERNAL DARKNESS	60€
EVOLUTION WORLDS (HAZ TU RESERVA)	59€
GHOST RECON	59€
MARIO PARTY 4	60€
MEDAL OF HONOR	65€
MICKEY MAGICAL MIRROR	46€
RALLY CHAMPIONSHIP	47€
SUPER MONKEY BALL 2 (HAZ TU RESERVA)	CON.
STARFOX ADVENTURES	60€
SUPER MARIO SUNSHINE	46€
LUIGI´S MANSION	46€

GAME BOY ADVANCE

Nintendo

28 DE MARZO 2003

GAME BOY ADVANCE SP

NUEVO DISEÑO CON RETROILUMINACIÓN
PANTALLA ABATIBLE Y BATERIA DE LITIO
CONSULTAR PRECIO

HAZ TU RESERVA



TRES COLORES

GBA BÁSICA 99€

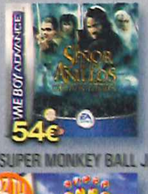
GAMEBOY ADVANCE + SUPERMARIO WORLD 129€



SEIS COLORES

















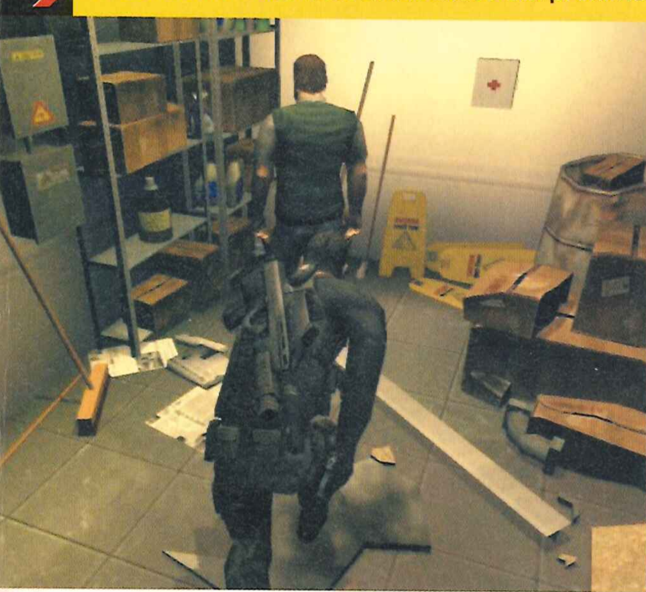

Accesorio GBA	Precio
LINK CABLE NINTENDO	13.10€
BATERIA + ADAPTADOR	18€
FACE MASK x2	7.10€
GLOW GUARD GBA	18€
LUZ Y LUPA GBA	12€
TOTAL PACK GBA	36€
LINK CABLE UPXUS x4	15€

Juego Game Boy Advance	Precio
METROID PRIME	45€
BOMBERMAN 2 AZUL (HAZ TU RESERVA)	53€
BOMBERMAN 2 ROJO (HAZ TU RESERVA)	53€
CONTRA ADVANCE	49€
CRASH 2 N-TRANCED (HAZ TU RESERVA)	53€
DRAGON BALL Z	49€
DEFENDER	49€
DISNEY SKATEBOARD (HAZ TU RESERVA)	48€
DISNEY FOOTBALL	48€
FIFA 2003	54€
HAMTARO	30€
HARRY POTTER 2	54€
IRON MAN	CON.
ISS ADVANCE	48€
TOMB RAIDER	49€
LOTR: LA COMUNIDAD	53€
LAS DOS TORRES	54€
MEDAL OF HONOR	49€
MORTAL KOMBAT	49€
PHANTASY STAR CHRO. (HAZ TU RESERVA)	CON.
ROCKY	49€
RAYMAN 3 (HAZ TU RESERVA)	49€
SHINING SOUL (HAZ TU RESERVA)	49€
SUPER MONKEY BALL JR. (HAZ TU RESERVA)	CON.
TITEUF	49€
YOSHI´S ISLAND	45€
YU-GI-OH!	39€
ZELDA: A LINK TO PAST (HAZ TU RESERVA)	45€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS VÁLIDOS PARA PENÍNSULA Y BALEARES. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

■ Los contenidos más destacados del próximo número



Exclusiva: Splinter Cell en GC y PS2

Os enseñamos «Splinter Cell» para PS2 y GC. Nos hemos ido a Shangai para ser los primeros en jugar las nuevas versiones del juego y hablar con sus creadores. Si queréis conocer todos los secretos del nuevo rey del espionaje, no os perdáis nuestro reportaje.



Presentamos Los Mejores de 2002

¿Cuáles han sido los triunfadores del año? La mejor compañía, la consola más potente, el juego más divertido... todos ellos cruzarán nuestra alfombra roja el mes que viene en una nueva edición de premios de Hobby Consolas. Poneos vuestras mejores galas, porque ya hemos contado vuestros votos, ¡y los resultados van a ser espectaculares!

Capcom nos enseña la cara del terror en PS2 y GC

El nuevo «Devil May Cry» y «Resident Evil 0» estarán, frente a frente en nuestro próximo número. Zombis y demonios lucharán por ver quién es capaz de meternos el miedo en el cuerpo. Si no os queréis perder el análisis más riguroso del último «Resident» y todos los detalles de «Devil May Cry 2», esperad vuestra revista de marzo. ¡Temblaréis!



y además...

- DEAD OR ALIVE EXTREME
- PANZER DRAGOON ORTA
- GUÍA MORTAL KOMBAT
- METROID PRIME
- SOUL CALIBUR 2
- INDIANA JONES

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramírez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE DISEÑO DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Paola Procell
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2003

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

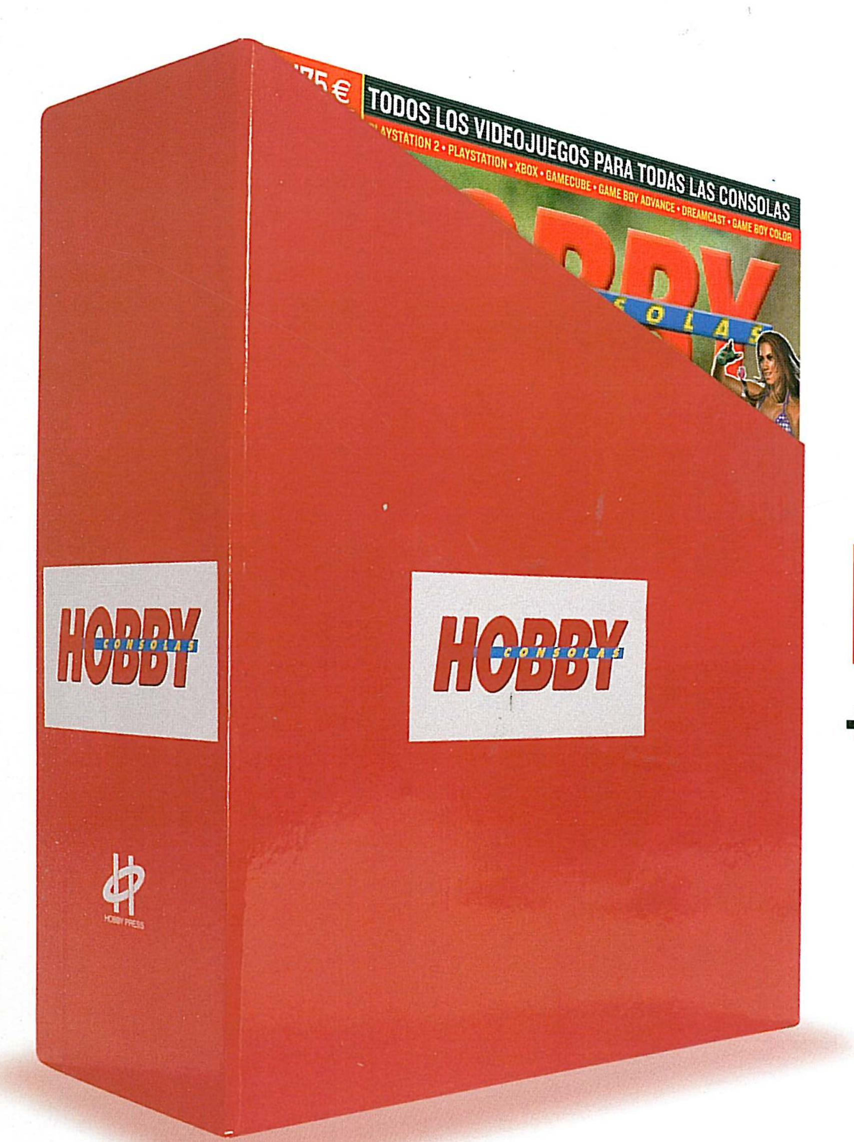
Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **AXEL SPRINGER VERLAG**



SUSCRÍBETE A





PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12 + ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

Teléfono
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h, de lunes a viernes)

Fax
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

Correo
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
HOBBY PRESS, S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.